APRILE 1987 L 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

CITIZEN

HPQ 45

La stampante Citizen HQP 45, di recente annuncio, è un modello a matrice di punti con testina a 24 aghi. Le sue caratteristiche salienti sono: velocità di stampa di 200 cps (caratteri per secondo) in modalità draft, 132 cps in alta definizione e 66 cps in letter quality; sistema di trascinamento incorporato; compatibilità con Diablo 630, e QUME; emulazione IBM ed Epson con schede opzionali a circuito integrato; interfacce standard parallele Centromics e Seriale RS232; buffer di 24 K; doppio alimentatore automatico di fogli singoli; selezione delle modalità di stampa da pannello di controllo; interruttori DIP montati frontalmente; fonts di caratteri addizionali su schede incorporanti un circuito integrato.

Robusta, di elegante design e di massima affidabilità, la Citizen HQP-45 si pone al vertice nel settore delle stampanti a matrice di punti ed è la macchina ideale per tutte le applicazioni di word processing.

HQP-45, caratterizzata da un rapporto prezzo - prestazioni senza confronti nella sua fascia di mercato, viene distribuita dalla Telav International con garanzia di due anni.

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano Tel.02/6705774–6706384

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi**

* **Direttore Responsabile**
Luigi Schirinzi
* **Direzione Tecnica**
Donato Schirinzi
* **Direzione Amministrativa**
Cesarina Marazzato
* **Segretaria di Redazione**
Patrizia Polli
* **Redazione**
Alessandro Gualtieri
Cesare Schiavon
Mauro Pagani
Remo Ruggi
Savitri Riccardi
Angelo Riccomini
Paolo Jasparro
Luigi Grassi
* **Fotocomposizione e impaginazione grafica**
Donato Schirinzi
Giacomo Arceri
* **Fotografia**
Alessandro Gualtieri
* **Consulenza Tecnica**
Fabio Sanvito
* **Inviato dall'estero**
Ronnie Dikinson
* **Pubblicita' e abbonamenti**
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6706440-6706006
* **Hardware & Software**
Domus Hardware & Software SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384
* **Stampa e Fotolito**
Centro Stampa SRL
via G.Leopardi,15
10040 Leini (TO)
* **Diffusione in Italia e all'estero**
Eurostampa SRL
C.so Vittorio Emanuele II,111
Torino (Italy)
* **Autorizzazione alla Pubblicazione**
N.295 del Tribunale di Milano
in data 31/Maggio/1986
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Prezzo di copertina: L.6000
Numeri Arretrati : L.9000

I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3 20124 Milano
mediante emmissione di assegno bancario/circolare o vaglia postale/telegrafico.

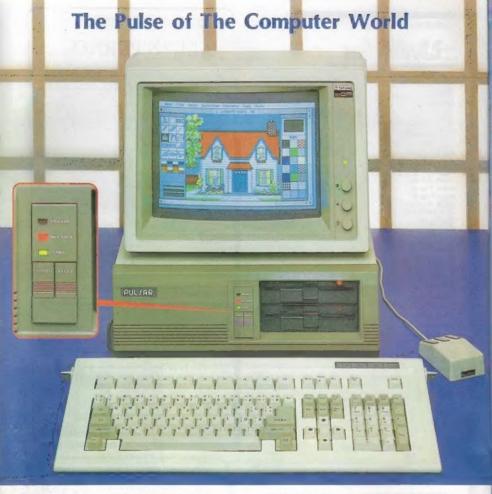
ALL'INTERNO.......

COMMODORE TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

Indice degli Inserzionisti

The Pulse of The Computer World

PULSAR

PC/XT Compatible, 10MHz

PC/XT Compatible, 4.77 + 10MHz
System includes:
*640K mainboard with 256K RAM, 4.77 + 10MHz with hard switch, ERSO BIOS
*Multi I/O card
*Monochrome graphics card (or color graphics card)
*2 Japanese floppy drives
*Easy open case with 2 hard switches
*150W power supply
*84-key keyboard, cherry switch
*User's guide

PC/AT Compatible, 10MHz

PC/AT Compatible, 6~10MHz
System includes:
*640K/1MB mainboard with 640K/1MB RAM hard switch optional, LEGAL BIOS
*Floppy and hard disk controller, Western Digit
*Monochrome graphics card(or color graphics card)
*1.2MB floppy, NEC
*20MB hard disk, Seagate
*Case
*200W power supply
*84-key keyboard, cherry switch
*User's guide

PRODOTTI PER L'INFORMATICA
E L'OFFICE AUTOMATION

17100 SAVONA - Via Cansimo e Crotti, 16-R - tel. 019-808557/8
20089 ROZZANO (MI) - Via Gramsci, 62 - tel. 02-8252392/8259315

DIRECTOR'S PAGE

Carissimi lettori, benvenuti nel fantastico numero di Aprile!!

Le novita' di questo numero sono molte: abbiamo un nuovo collaboratore per la parte destinata alle adventure (gioia e tripudio fra tutti gli appassionati!), nuovi articoli sull'annunciato 3' PC Forum che si e' appena svolto al centro commerciale di Milano Lacchiarella dal 18 al 20 di Marzo, nuovi utilizzi delle incredibili potenzialita' e prestazioni del Commodore Amiga, recensioni di giochi nuovissimi e appena arrivati dall'estero e...chi piu' ne ha, piu' ne metta, per soddisfare i gusti di tutti i nostri fedelissimi lettori.

Purtroppo pero', abbiamo dovuto eliminare gli abbonamenti per porre fine alle giuste e numerose lamentele dei molti lettori, specie del sud Italia, che hanno avuto molte difficolta' a ricevere la nostra pubblicazione, vittime del discutibile e poco affidabile operato svolto dalle poste del nostro paese.

Proprio per evitare ulteriori disguidi e futuri ritardi o mancate consegne, peraltro indipendenti dalla nostra volonta' e dal lavoro svolto dalla nostra redazione, da questo numero non ci si potra' piu' abbonare a Commodore Time.

Abbiamo preso questa decisione anche in previsione del fatto di includere, nei prossimi numeri, particolari supplementi, dispense ed, eventualmente, supporti magnetici che potrebbero andare incontro a deterioramento o a smarrimento una volta spediti ai vari abbonati.

In questo numero abbiamo anche inserito una speciale rubrica di oroscopi elaborati con il CBM64, sperando di far cosa gradita a tutti gli amanti dei programmi cosiddetti Personali e decisamente non identificabili in nessun specifico genere.

Abbiamo recentemente instaurato un saldo legame di amicizia e collaborazione con l'Activision inglese che, grazie al lavoro svolto dai nostri preziosi inviati all'estero (Ronnie Dickinson per primo), ha potuto conoscere ed apprezzare il lavoro svolto nella nostra pubblicazione per offrire un valido ed attualissimo strumento di informazione per tutti gli utenti italiani.

Avremo dunque molti programmi in esclusiva da questa famosa casa inglese e, fin d'ora, ci impegnamo a presentarveli nel piu' breve tempo possibile, grazie alla collaborazione dei nostri insostituibili esperti.

Anche la ricetta del mese, in questa occasione, si rivela particolarmente curata grazie all'impegno dimostrato dalla nostra "cuoca del computer" che, per voi, ogni mese cerca di ideare piatti sempre piu' stuzzicanti e di facile preparazione.

Infine, per gli utenti piu' esigenti e "curiosi" abbiamo pensato bene di prolungare il nostro discorso introduttivo sui nuovi modelli Amiga, raccogliendo le necessarie nuove informazioni per il "secondo episodio" dell'articolo presentato sul numero scorso.

Invitandovi, ancora una volta, a comunicarci, senza problemi, i vostri quesiti e le vostre domande, vi salutiamo augurandovi buon divertimento e buona lettura. Arrivederci!!

Activision (UK) Ltd
Activision House, 23 Pond Street, Hampstead, London NW3 2PN
Tel: 01 431 1101/01 431 2992 Telex: 21485 ACTUK G Fax: 435 2111

Dear Redazione of Commodore Time

Activision/Electric Dreams have decided to do some direct mailing of samples to the various reviewers in order not only to promote our products and get them reviewed, but also to establish a more personal relationship with your kind selves.

We shall also be sending you information on forthcoming titles in the form of press releases and/or reviews in the British computer press.

If possible could you let us have your fax number?

Yours sincerely,

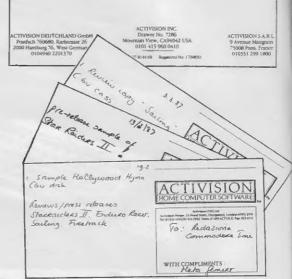
Meta Gemert &
Allison Hale

ACTIVISION DEUTCHLAND GmbH
Postfach 760680, Karlstrasse 26
2000 Hamburg 76, West German
0104940 2201370

ACTIVISION INC.
Drawer No. 7286
Mountain View, CA94042 USA
0101 415 960 0410

Registered No. 1709850

ACTIVISION S.A.R.L.
9 Avenue Maugnon
75008 Paris, France
010331 299 1800

OFFERTE

Vendo, cambio programmi e manuali hardware per Amiga e C 64. Ritiro inoltre materiale guasto tipo C64 e Drive 1541. Antonio Gilardi, Via Borromeo N.9 22049 Valmadrera (CO). Tel. 0341/582949

Vendo migliori programmi esistenti sul mercato. Certo disperatamente "Tot Revolution" a prezzo modico. Telefonare dalle ore 14 alle 15.30 o dalle 21 alle 23. Massimo Cibin, V. Mantegna 1, 34100 Trieste Tel. 040/945167

Vendo Commodore 128 + Monitor monocromatico Philips a Lire 550.000 e dischetti con i migliori programmi a Lire 4.000, disco compreso. Alessandro Corvino, Via Maggiani 127 54036 Massa di Carrara MS Tel. 0585/630544

Super occasione, cedo monitor a colori RGB, Geloso, 40/80 colonne per C64 e C128, a sole Lit.250000 Claudio Vianello, c/o Ufficio Locale PT, 30012 Burano (VE). Tel. 041/713584

Grande disponibilità software, manuali e hardware, per Amiga. Per informazioni richiedere lista o telefonare ore pasti. Fabio Bianco, Via Trieste 9/12, 16145 Genova. Tel. 010/315980

Vendo programma totocalcio, per C 16 e Plus 4, IN.L.M. con correzioni - Diff. - Comb. escluse e ammesse riduzioni teoriche a Lire 70.000. Alfredo Rubino, V.Avvidati 21, 83040 Fontanarosa (AV). Tel. 0825/445038. Ore pasti.

Vendo "Tot Revolution" + manuale italiano a lire 60.000 e "Tot Professional " a lire 40.000. Entrambi a lire 80.000. Vendo 2000 programmi per 64/128. Chiedere lista. Michele Salvemini, Via 4 Bocca li 28, 71043 Manfredonia, (FG). Tel.0884/26491.

Vendo, compro e scambio per C 64, software su disco e nastro, novità dall'Inghilterra. Massima serietà. Posseggo 8000 programmi. Vincenzo Capitanio, Via Aldo Moro 15, Atri (Te). Tel. 985/870572

Vendo oltre 1000 giochi su disco e nastro, possibilità anche di abbonamento. Massima serietà. Per informazioni scrivere: Doc software, Via Della Rosa 27, 55049 Viareggio (LU). Tel. 0584/940027

Vendo ultime novità a prezzi bassissimi per C64 a Lire 2.000 al gioco. Eros Cattaneo, Via Montenero 78, 20135 Milano. Tel. 02/599280

Offro CBM 64 quasi nuovo, usato pochissimo, corredato di manuali, 2 joystick Atari, Paddles, Mouse Cheese, con software dedicato e più di 100 videogiochi, su cassetta. Regalo anche un completissimo manuale in italiano sul Basic per Commodore 64. Telefonare ore pasti. Antonio. Tel. 081/984560

Offro base per videogiochi Coleco, con 20 cassette gioco, al miglior offerente, fra i titoli Lady Bug e Zaxxon. A £.500.000 trattabilissime. Giuseppe Dell'Orto, Via Paoli 23, San Benedetto del Tronto

Super offerta!!! Base videogiochi Intellivision - con joystick, 34 cartucce

Economic News

gioco, ventose applicabili ai dischi, direzionabili, con espansione computer, lucky con tastiera e videogioco, Sccoby Doo. Prezzo da concordare. Angelo Albini, Viale della Repubblica 100, Catanzaro.

Vendo e scambio giochi x C 64 come Cobra, Catch Epix, Scooby Doo, Highlander, solo su disco. Rispondo a tutti. Luigi Chillini, Via Madonna delle Grazie 34, 28069 Trecate, (NO).

Sei interessato a programmi originali per Amiga, come Gato, Jet, Tenth Frame Star Glider, Publisher, Paper Clip, Grand Prix etc. Chiamami!!! Roberto Dal Broi, Viale Cardona 1, Busto Arsizio (VA). Tel. 0331/679386

Offro video-registratore Philps Video 2000 con 10 film in omaggio a chi mi contatta per primo. Il prezzo? 300.000 lire trattabilissime!!! Pieraldo Lucchini, Piazza XXVII Aprile 4, Pescara.

Offro computer Philps, videopac con adattatore - espansione Basic con stupendo programma di scacchi. Allego anche molti bellissimi giochi (assalto al castello e Pacman), regalando anche due joystick bellissimi, mai usati. Prezzo Lit. 400.000== trattabili. Francesca Ottolenghi, Corso Garibaldi 129, Salerno.

Vendo Olympus OM-1 con obiettivo da 50 mm., corredata di borsa, cinghia e flessibile. Regalo anche manuali e due libri sulla fotografia professionale, tutti in italiano. Prezzo Lit. 500.000 trattabili. Scrivere a Paola Zanni, V. Noè 5, Siracusa.

Vi interessa acquistare uno stupendo computer Sega PC 3000 con tutte le cartucce attualmente disponibili sul mercato?! Nella confezione pressochè intatta, sono inclusi anche due meravigliosi joystick piatti, l'alimentatore e i due manuali in italiano Regalo anche moltissimi listati, funzionanti, ed un manuale in inglese sul Sega 3000. Prezzo 600.000 trattabili. Scrivere ad Alessio Scarsi, Corso di Porta Garibaldi 22, Ascoli Piceno.

Vendo in offertissima, un computer ADAM con super cassette per l'immagazzinamento dei dati, super veloce! Posseggo molti giochi e il programma per scrivere testi. Prezzo, eccezionale, di Lit.350.000 trattabili. Pierangelo Trici, Via del Porto 125, Palermo.

Vendo, come nuovo e mai usato, un Commodore PLUS4 causa regalo identico. Allego i manuali in italiano, 10 cassette gioco, due joystick con gli speciali adattatori e un libro di listati. Scrivere a Stefano Dolciti, Via Calabria 2, Salerno.

Offro riviste di computer straniere e italiane (circa 100), vendendole in blocco al miglior offeren

re. Cerco inoltre programmi su cassetta per Spectrum e Spectravideo. Claudio Aldobrandi, C.so Vercelli 34, Asti.

Vendo in blocco 40 cartucce gioco per Atari, 2 joystick e paddles, uniti ad un manuale sul basic. Contattare Patrizia Illinio, C.so Italia 65, Caltanissetta.

RICHIESTE

Cerco programma per gestire piccola banca dati con Spectrum e CBM 64, cerco software di comunicazione per entrambi. Francesco Tuscano, Via Salici 17, Legnano (MI).
Tel. 0331/597054

Cerco soci in tutta Italia, per scambiare software. Tessera annua lire 10.000. Oltre 2000 programmi per i soci. Per informazioni inviare L.1000 in francobolli. Software-Computer Club, P.O.BOX 39 13060 Valdengo (VC).
Tel. 015/ 680458.

Compro e scambio programmi per Amiga. Roberto Dal Broi, V.le Cadorna 1, 21052 Busto Arsizio (VA).
Tel. 0331/679386

Cerco libri, riviste, articoli in genere sullo Spectrum e posso effettuare scambi di software con chi mi vuole contattare. Perchè non formare uno Spectrum Club, qui ad Ancona?! Se l'idea vi va scrivetemi in massa!! Livio Benvenuti, Via Pascoli 2, Ancona.

Acquisto, a qualsiasi prezzo (purchè conveniente) un Commodore 64 o 128. Cerco anche programmi e listati per questi computer e molto software. Renzo Mignoli, V. Pollaiuolo 22, Sassari.

PERMUTE

Cambio programmi e manuali per Commodore 64 e 128 su disco o nastro, anche in modo 128 e CP/M. Stefan soft, Casella Postale 257 60035 Jesi (AN).

Permuto Apple II, doppio Drive più Silentype più schede. EPS 16K Palcolor, 80 colonne e vari programmi con SX-64. Carlo Ghettini, Via Desenzano N. 10 20146 Milano. Telefonare dopo le ore 19.
Tel. 02/2579615.

Scambio, acquisto, vendo programmi per C 128 solo in modo 128 e CP/M. Inviare lista. Franco Pinna, V. Andromeda N. 20 (Località Madd. Spiaggia), 09012 Capoterra (CA).
Tel. 070/71451

Cambio moltissimi programmi per Spectrum e VIC 20 (ne posseggo oltre 200) con tutti gli appassionati come me. Cerco materiale e pubblicazioni per il VIC 20 ed eventuali espansioni di memoria anche usate. Pago bene. Scrivete ad Alessandro Gnoli, Via Indipendenza 34, Macerata.

Cambio Console di videogame Atari, con paddles, joystick, espansione e tastierino basic, 20 giochi, fra cui lo stupendo Star Raider, con un computer Spectrum o CBM 64. La console è stata usata pochissimo e non è mai stata riparata, perchè funziona perfettamente. Giovanni Esposito, Corso Garibaldi 11, Gaeta.

High-speed Draft and fine NLQ

NR-10/15

NEW

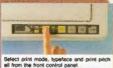
- 240 cps draft and 60 cps near-letter-quality printing
- Front Control Panel for easy operation
- Tractor and Friction feeds standard
- IBM™ and Epson™ compatible

Per informazioni e vendite:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano (Italy)Tel.02/6705774

Select print mode, typeface and print pitch all from the front control panel.

There are many more functions that are not directly specified on the control panel. You can select these functions by pressing the appropriate keys while turning on the power, or combining two control keys.

While turning on the power

During OFF-LINE after POWER-ON

Dopo il 3' PC Forum, tenutosi dal 18 al 20 di marzo al centro Il Girasole di Milano Lacchiarella, la Citizen ha messo sul mercato le sue due nuovissime stampanti HQP-45 e Laser Printer Overture 110.
Si tratta di due rivoluzionarie periferiche destinate a tutti gli utenti piu' esigenti che, allo stesso tempo, desiderano una stampante professionale ed affidabile ad un costo non troppo elevato.
Prossimamente una prova su strada, sulle pagine della nostra rivista!

Nuovi videogiochi in arrivo dal Regno Unito!
Si tratta di Arkanoid, rivoluzionaria versione (!?) del mitico 3D-Breakout firmata dalla Ocean, Project X della Probe Soft., seguito dal pressoche' sconosciuto Trantor Anacreon,Enduro per CBM64/128, indimenticabile successo dell'Activision, e Quartet, una caccia ai pirati spaziali che presenta l'opzione per 2 o 4 giocatori.
Dal canto suo anche l'Elite, dopo l'attesissimo Bomb Jack 2, ha commercializzato Ikari Warriors, tratto dall'omonimo arcade di successo.
La Melbourne House ha, quindi, voluto rivoluzionare il mondo dei videogame realizzando una gigantesca (in termini grafici!) avventura sullo stile di Dragon's Liar, intitolata Doc the Destroyer.
Software Project... mangiatevi il fegato!!!

La Konix, produttrice del rivoluzionario joystick Speed King, ha vinto uno speciale riconoscimento internazionale per questo suo capolavoro.
Wyn Holloway, responsabile della Konix, ha infatti ottenuto a Las Vegas l'ambito e prestigioso Enterprise Award.
In questa occasione sono anche stati presentati i nuovi modelli, derivati dall'originaria versione dello Speed King, destinati ad arrivare in Italia entro i prossimi mesi.

Una coppia di classici giochi del celebre Jeff Minter sono, da oggi, disponibili per C16.
Si tratta di Voidrunner e Hellgate distribuiti dall'Ariolasoft.
Questa nota casa ha anche commercializzato, solo per il CBM64/128, il nuovo Blitzkrieg, un gioco di strategia basato sull'omonimo libro di Len Deighton.

Nuovo gioco Hewson, "tutto azione brivido e...avventura"!!! Si tratta di Impossaball, un misto tra Spindizzy e Ballblazer.
Dotato di una grafica stupenda, Impossaball e' disponibile per CBM64/128, Amstrad e Spectrum ed i nostri esperti lo stanno gia' provando per rivelarne tutti i segreti sul prossimo numero.

Nuova cartuccia sprotrettrice per software commodore denominata The Expert Cartridge.
Si tratta di una versatile e affidabilissima Eprom, capace di effettuare copia da disco a nastro e viceversa, e da nastro a nastro. Tutti i programmi sprotetti sono condensati in un unico file onde evitare gli scomodi "rigonfiamenti" dei vari Hacker ed affini,per salvare e caricare qualsiasi programma.
The Expert Cartridge costa 32 sterline e sta per arrivare nel nostro paese a giorni.

Sempre a proposito di "sprotezioni" varie, abbiamo brutte notizie per i pirati del software.
La terza sezione di Corte di Cassazione ha di recente riconosciuto il Diritto D'autore sul software.
E' la prima volta che questo organo legislativo affronta l'annoso e dibattuto problema della tutela civile e penale del software per home e personal computer ed elaboratori in genere.
Le prime iniziative al riguardo del diritto d'autore, infatti, risalgono al lontano 1941 quando, com'e' logico, l'informatica era una branca della scienza praticamente sconosciuta ed inesistente.
Gli articoli del codice civile che regolano il diritto d'autore presuppongono che l'opera in questione sia il risultato di un lavoro intellettuale singolo, individuale e

pertanto riconoscibile come una creazione a se' stante.
Il valore realizzativo, ■ quindi l'originalita' dell'opera, sussistono e sono inquadrabili nel campo dell'arte, della cultura e dell'informazione.
Tutte queste connotazioni sono state riscontrate nel software per computer ma, al momento, i legislatori navigano ancora in alto mare.
Nulla di concreto, infatti, e' stato ancora deliberato al riguardo dei vari "programmini" copiati circolanti in molti negozi ■ in tutte le softteche degli utenti di tutt'Italia.
Il fatto pero', che le acque inizino a muoversi, non puo' non essere un sintomo che preannuncia un totale rivoluzionamento delle regolamentazioni, decisamente spartane e caotiche, che hanno sino ad oggi organizzato il mercato del software per microelaboratori.
Che dire di piu'?! Aspettiamo notizie piu' concrete al riguardo e nel frattempo...... godiamoci le nostre copie ■ cerchiamo di abituarci all'idea (peraltro molto allettante) del software originale che pare destinato a stroncare l'oscuro mercato delle copie e dei vari cloni!

Per tutti i possessori di un Amiga e di una stampante Okimate 20 abbiamo buone notizie.
Dopo la recente commercializzazione dell'interfaccia capace di rendere compatibile quest'ottima stampante a colori con il suddetto computer, e' entrata in distribuzione, sul territorio nazionale, una speciale Eprom grafica che, sostituita all'originaria installata sull'interfaccia Amiga-Okimate, elimina completamente le imperfezioni di stampa a colori in bianco ■ nero costituite, in gran parte, da alcune righe bianche inframezzate a quelle colorate che compongono le varie pagine grafiche.
L'installazione di questa Eprom e' semplicissima e puo' essere eseguita in pochi secondi.

Un particolare appunto va fatto al riguardo della creazione, produzione e distribuzione tutta italiana di questa Eprom.
Gli appassionati e gli esperti di tutt'Italia hanno infatti potuto realizzare questa indispensabile modifica, senza apporto o aiuto alcuno dagli amici d'oltreoceano o d'oltremanica.
Per una volta, dunque, possiamo vantarci di "aver creato" un prodotto competitivo e di altissimo valore commerciale completamente nostrano, senza poi doverlo pagare cifre altissime, a causa della sua provenienza straniera.
Il costo di questa Eprom infatti, si aggira sulle 90.000 lire e non avrete difficolta' a reperirla pressoche'ovunque su tutto il territorio nazionale.

Cari atleti dei vari Decathlon e Summer Games e' giunta l'ora di abbandonare le vostre console di videogame e provare, dal vero, le vostre tanto decantate ed indiscusse abilita' di campionissimi.
Vi basta acquistare un paio di scarpe da tennis Puma, modello RS Computer Shoe e attendere, impazienti, il colpo di pistola del giudice di gara!
Queste rivoluzionarie "scarp del tenisss" (alla Jannacci) vengono prodotte con accluso circuito integrato, alimentato da una minuscola batteria al litio, capace di registrare e memorizzare il vostro stile di corsa, i vostri tempi e i chilometri (meglio dire i metri?!?!) percorsi ogni volta che le indosserete.
Ritornati a casa potrete collegare questo piccolo terminale, posto dietro al tacco delle calzature, al vostro computer, caricare il programma fornito insieme ad ogni paio di Puma e osservare tutti i dati relativi alle vostre prestazioni "su strada".
La memoria di questo piccolo computer puo' registrare fino a 6 anni di informazioni relativa ad un singolo corridore ■ un anno per sei atleti.
Se non volete fare figuracce, non comprate queste nuovissime Puma, anche perche' il prezzo non e' decisamente allettante: "solo" 200 dollari!!
Qualora vi reputaste dei veri Mennea, Cova ■ Daley Thompson, questa e' la calzatura che fa per voi. Buona corsa!!

risposte ai lettori

Spettabile Redazione, sono un vostro affezionato lettore sin dal primo numero della vostra favolosa rivista, ed anche un vostro cliente, in quanto ho gia' acquistato da voi un favoloso Commodore 128/D, ed un cavetto di collegamento per la visione in 80 colonne, e ne sono stato ampliamente soddisfatto , questo grazie alla vostra serieta'. Purtroppo sono ancora alla ricerca di una stampante per il mio Computer, e devo dirvi che la scelta per me risulta difficile, visto la notevole disponibilita' per questo computer. La stampante che mi interessa deve avere queste caratteristiche: completa compatibilita' con il commodore in mio possesso, sia in 64, ed in modo 128 o CP/M. Deve essere una stampante a colori, che stampi diversi tipi di carattere, anche in Quality, e che la testina sia ad aghi con un minimo di 17 X 17, non ha molto importanza la sua velocita' o rumorosita', e che abbia un prezzo contenuto.
Spero che voi sappiate indirizzarmi verso un buon acquisto, attendo con impazienza una vostra risposta e cordialmente vi saluto.

Vito Lopez - Stradella

Carissimo Vito, il quesito che ci poni e' di facile soluzione. Dato che vorresti acquistare una stampante a colori, capace anche di offrire ottime prestazioni in bianco e nero, le tue scelte si possono limitare ai due modelli piu' famosi e riusciti della casa giapponese Oki.
La stampante a colori piu' affidabile, versatile e piu' a buon prezzo e', infatti, la famosa Okimate 20 che, con una spesa di poco piu' di mezzo milione, offre risultati, davvero eccezionali.
Si tratta di una piccola stampante, non ad aghi, che incorpora una speciale testina capace di stampare su carta termica in bianco e nero, senza l'ausilio del nastro inchiostrato, su carta normale con previa installazione del suddetto nastro e, naturalmente, a colori, su qualsiasi tipo di carta, usufruendo dell'economica cartuccia a colori. La Okimate 20 puo' essere interfacciata ottimamente al CBM64/128 e puo' ricreare esattamente la gamma dei 16 colori offerta dal suddetto computer. Qualsiasi immagine o schermata grafica, ottenuta con i vari programmi del tipo Koala, Doodle, Paint Magic, Blazing, Paddle ecc., puo' essere trasferita su supporto cartaceo in pochi minuti, mantenendo intatte la fedelta' e la perfezione dei colori ottenuti sul monitor.
Nella confezione di questa stampante e', a questo proposito, accluso un particolare programma, su disco, che permette di stampare qualsiasi schermata grafica o disegno, proveniente dai vari programmi di grafica, rendendoli compatibili con la Okimate 20. L'operazione e' semplicissima e richiede pochissimi minuti, dopodiche', su qualsiasi supporto cartaceo, si potranno ottenere le proprie realizzazioni grafiche.
La qualita' di stampa, i caratteri cioe', risultano molto buoni anche perche', proprio trattandosi di una stampante senza aghi, i simboli alfanumerici vengono realizzati con una perfezione molto simile a quella di altre stampanti molto piu' costose. La Okimate 20 viene distribuita, con l'acclusa interfaccia per il Commodore 64/128 ed, eventualmente, con una piccola spesa extra si possono acquistare gli adattatori per renderla compatibile con IBM ed Amiga.

Per gli utenti piu' esigenti, invece, la Oki ha recentemente commercializzato il nuovo modello di stampante a colori denominata Oki Microline 293, il cui costo si aggira sui due milioni e mezzo.
Questa e' una stampante ad aghi, a differenza della Okimate 20, ma risulta notevolmente difficile da interfacciare ad un Commodore 64/128. Cio' significa che, oltre al costo iniziale, l'utente deve sostenere il costo di una speciale interfaccia, abbastanza difficile da reperire, capace di rendere compatibile questa stampante con il CBM64/128.
Le tue scelte, quindi, dovrebbero orientarsi sulla Okimate 20 che, come gia' detto, offre molteplici prestazioni ad un costo relativamente basso.
A te, dunque l'ardua sentenza, o meglio, scelta e...auguri!

Carissima redazione di Commodore Time, sono un Vostro affezionato lettore sino dal lontano numero uno e, devo dire, trovo che la vostra pubblicazione stia migliorando, di mese in mese, per quanto concerne i contenuti e la forma in cui essa si realizza.
Avevo qualche questito da porvi; innanzitutto e' vero che l'Atari sta producendo un nuovo computer casalingo che dovrebbe superare le ottime prestazioni dell'Amiga? Ho infatti potuto ammirare, sulla confezione di un videogioco per Atari, delle stupende schermate grafiche molto realistiche e, forse, mai viste sull'Amiga. (a proposito si tratta del gioco Starglider della Rainbird).
Inoltre vorrei sapere se e' possibile collegare degli speciali drive da 3 pollici e mezzo al CBM64 per usufruire di maggior spazio e di minor ingombro per quanto riguarda l'archiviazione sui supporti magnetici. Perche' qui a Torino, non si riesce a trovare l'edizione su disco di Gunship della Microprose? Infine, vorrei sapere, domanda un po' scema, se la famosa Samantha Fox dell'omonimo strip poker per CBM64 e' la stessa attrice che ha interpretato molte pellicole a luci rosse.
Che dite, ce la fate a rispondere a questo mare di scemate? Beh, spero proprio di si, altrimenti non comprero' piu' la vostra rivista!!!
Scherzi a parte, vi saluto, vi ringrazio e vi faccio mille complimenti e tantissimi auguri. Ciao!

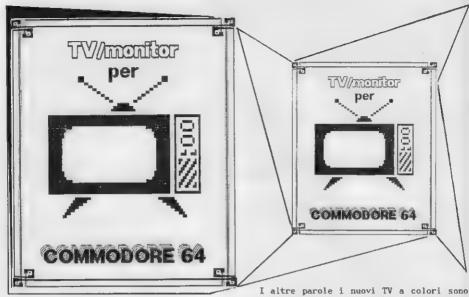
Alessandro Poli - Torino

risposte ai lettori

Caro Alessandro, onde evitare di perdere un fedelissimo lettore (per carita'!!) ci precipitiamo a risolvere i tuoi quesiti.
Dunque, per quanto riguarda l'Atari, dobbiamo smentire tutte le voci di corridoio che hanno annunciato l'imminente presentazione di un nuovo personal computer di questa famosa casa americana. L'ultimo modello, infatti, il 520 ST sembra essere l'ultima parola dell'Atari contro l'Amiga della Commodore che, nonostante le "apparenze" da te rilevate, risulta decisamente migliore rispetto al suo concorrente. Starglider, infatti, e' stupendo nella versione per Atari e mediocre in quella per il CBM64 ma, fino ad oggi, non ne e' stata ancora realizzata conversione per Amiga!! Non c'e' ombra di dubbio, quindi, tra Atari ed Amiga, vince Amiga, ti pare?!
Per quanto riguarda i drive per i minifloppy disk, in Italia, specialmente in Lombardia ed in Piemonte, siamo da tempo in attesa di queste speciali periferiche, annunciate dai nostri colleghi d'oltreoceano. Ti rimandiamo dunque sui prossimi numeri, per ulteriori chiarificazioni e specifiche informazioni al riguardo.
Gunship non e' stato importato su disco e la ragione di questa malsana pensata dei distributori di software, non ci e' ancora nota. Prossimamente dovrebbe, e diciamo dovrebbe, arrivare anche la versione su floppy disk ma, al momento ogni importatore dispone di sole edizioni su cassetta.
Infine, per quanto riguarda i tuoi interessi "cinematografici" abbiamo, forse, una delusione da darti; Samantha Fox dello Strip Poker Martech, non e' l'interprete delle pellicole a cui alludi, trattandosi di un semplice caso di omonimia.
Contento?! Arrisentirci!

Cara Redazione, siamo alcuni amici che posseggono un C64 da qualche anno e che, naturalmente, leggono molte riviste per tenersi informati, tra cui la vostra. Abbiamo alcune critiche da farvi.
Innanzitutto, perche' non inserite delle pagine di listati con programmi di vario tipo da introdurre nei propri computer?
Inoltre, perche' le recensioni e gli articoli sui programmi di grafica, rispetto ai primi numeri, si stanno riducendo notevolmente per lasciare sempre piu' posto ai videogames? Vorremmo, inoltre sapere, perche' nelle recensioni dei giochi non insegnate a giocare, svelando trucchi e bug dei programmi, piuttosto che riassumere brevemente e superficialmente gli aspetti esteriori dei programmi.
E' possibile agganciare lo Speeddos al C128? Sarebbe poi necessaria, poi, l'installazione di una ventola sul drive?
Vi ringraziamo per la vostra collaborazione e vi mandiamo tantissimi saluti.

Gianni, Emilio, Antonio - Alessandria

Carissimo "trio lescano"! Le vostre domande ci hanno stimolato molto e, immediatamente, eccoci pronti a rispondere ai vostri quesiti. Innanzitutto, inserendo pagine di listati nella nostra pubblicazione faremmo il gioco cosiddetto della concorrenza che, subito, ci potrebbe additare come rivista priva di inventiva, di contenuti e come redattori solo capaci di copiare qua e la' (come molte altre pubblicazioni italiane fanno da tempo) i vari listati delle riviste straniere.
Al momento non abbiamo programmatori in redazione e, anche per questo preferiamo dare una reale consistenza e utilita' alla nostra pubblicazione, sfruttando tutte le 100 pagine per informare al meglio i lettori, al riguardo delle novita', dei vari programmi, dei nuovi pacchetti di software e cosi' via. Tutto questo, lo ripeto, proprio per evitare di far scadere quella che sta cercando da imporsi come un vero e proprio "mezzo di comunicazione" fra i lettori, in una mera e grigia raccolta di listati, fra l'altro facilmente reperibile ovunque, anche nelle piu' misere edicole italiane.
I programmi di grafica stanno iniziando a scarseggiare notevolmente dopo l'avvento di quel rivoluzionario tool operativo e gestionale che e' il GEOS Commodore.
Proprio per questo, onde evitare di sprecare pagine per recensire i vari "doppioni" dei piu' famosi programmi di grafica, preferiamo privilegiare le infinite applicazioni del Geos, i programmi personali e, naturalmente, i videogames che, al momento, vanno per la maggiore.
Sempre a proposito di videogames la risposta al vostro quesito e' presto svelato. Innanzitutto, trasformando le pagine della rivista in veri e propri manuali di istruzioni, non solo perderemmo la vera connotazione di mensile di informazione e di cultura, a scapito dell'imparzialita' che contraddistingue le nostre osservazioni sul mercato mondiale del software ma, inoltre, favoriremmo i vari pirati del software in quanto, una volta acquistati sottobanco, i vari programmi, tutti gli utenti potrebbero utilizzare la nostra pubblicazione come manuale di istruzioni, favorendo automaticamente i venditori illegali non in grado di fornire i manualetti in questione.
Come vera rivista di informazione, dunque, il nostro scopo e' quello di permettere a tutti i lettori ed utenti di conoscere tutto cio' che la produzione di software offre in tutto il mondo, potendo poi lautare, autonomamente, quelle possono essere le proprie esigenze e le proprie scelte, sulla base degli articoli dei nostri esperti.
Infine, lo Speeddos puo' essere facilmente interfacciato al C128 senza richiedere l'utilizzo di una ventola per raffreddare il drive 1541 o 1571 che sia. Il costo dello Speeddos per il C128 e' di lire 85.000.
Auguri!!

TV/MONITOR C.64

L'utente del Commodore 64 inizia i primi passi nel mondo dell'informatica con l'unita' centrale-tastiera ■ il registratore Datasette 1530, ripiegando per il monitor all'utilizzo del secondo ■ terzo TV di casa sia esso a colori o b/n.

Per i primi tempi questa soluzione risulta piu' che soddisfacente soprattutto per impieghi ludici.

Per applicazioni un po' piu' serie, che tra l'altro comportano molte ore di lavoro al video, come word processing o gestione archivi, disporre di un'immagine piu' definita nel carattere e nel colore, diventa indispensabile.

Negli ultimi tempi le case costruttrici di TV stanno dotando i loro apparecchi della presa EUROSCART per un migliore collegamento con il videoregistratore, il computer ■ tutti i futuri apparecchi con uscita video dove presentare dati, immagini, ecc...

I altre parole i nuovi TV a colori sono anche dei monitor ■ a seguito dei miglioramenti apportati nella sezione video, la definizione e' decisamente superiore agli apparecchi della prima generazione.

Se volete un monitor a colori per il vostro C64 ■ la spesa vi sembra eccessiva per un impiego limitato al solo computer, il TV/monitor e' la soluzione che fa per voi: rappresenta un'ottima soluzione di compromesso.

I computer di casa COMMODORE, purtroppo, non prevedono tale collegamento e quelli che gia possiedono un TV/monitor hanno dovuto ripiegare al classico collegamento tramite ingresso RF (presa antenna), dopo aver inutilmente provato a collegare i due apparecchi con l'apposito cavo con connettore SCART.

Purtroppo non bastano i collegamenti audio, video e massa, ma e' necessario fornire al TV la tensione di attivazione della presa SCART in modo CVBS di 12 volt che il C64 non ha in nessuna uscita.

Non tutto e' perduto, perche' se non e' stato previsto dal costruttore, con un piccolo intervento, si potra' portare tale tensione al pin 7 della presa video, pin che dal manuale risulta non collegato.

Technical advice

Per prima cosa staccare il computer - spento - da tutte le periferiche e dall'alimentatore.

Svitare le tre viti sul fondo e sollevare la parte superiore delicatamente.

Staccare il connettore di alimentazione del Led e ribaltare la tastiera di lato.

Il circuito stampato del C64 e' coperto da un cartoncino metalizzato fissato con una clip alla porta di espansione che deve essere ribaltato in avanti per accedere al circuito.

Con un tronchesino tagliare il collegamento al circuito stampato del pin 7 della presa audio/video e saldare un filo lungo 25 cm. circa a tale terminale.

L'altro capo collegarlo all'uscita dell'integrato di stabilizzazione siglato 7812 che fornisce i 12 volt al SID.

Questo componente e' indicato con VR1 sul circuito stampato e ha tre piedini.

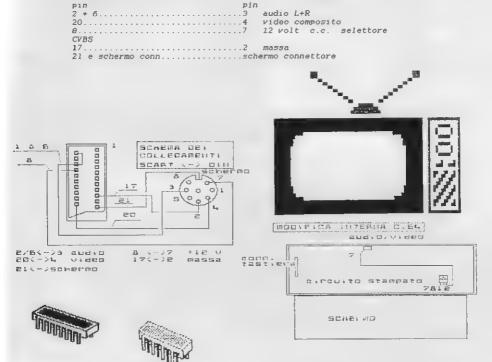
I 12 volt vanno prelevati sul primo a destra.

Disponendo di un tester si potranno rilevare 10 volt circa al piedino di sinistra, 0 volt a quello centrale, che e' la massa, e 12 volt a quello di destra.

Questo e' tutto per portare i 12 volt c.c. alla presa video del C64.

Per la realizzazione del cavo di collegamento serve un connettore SCART e uno spinotto DIN a 7 pin per la presa audio/video del C64 (vedi manuale) e tanti metri di filo schermato a 4 capi + calza di schermo che necessitano allo scopo.

Seguendo lo schema collegare:

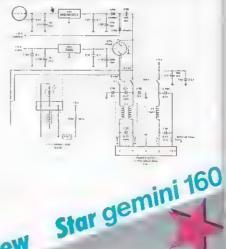
CONNETTORE SCART <--> AUDIO/VIDEO COMMODORE
pin ... pin
2 + 6..............................3 audio L+R
20.................................4 video composito
8..................................7 12 volt c.c. selettore
CVBS
17.................................2 massa
21 e schermo conn..................schermo connettore

CONNETTORE AUDIO/VIDEO C64

PIN	SEGNALE	NOTE
1	LUM/SYNC	b/n 1 Vpp
2	GND	Massa
3	AUDIO OUT	
4	VIDEO OUT	color/composito 1 Vpp
5	AUDIO IN	
6	CHROMA	uscita segnale croma
7	NC	nessun collegamento
8	NC	nessun collegamento

CONNETTORE EUROSCART

PIN	SEGNALE	NOTE
1	AUDIO OUT (R)	500mV / 1K
2	AUDIO IN (R)	500mV / 10K
3	AUDIO OUT (L)	500mV / 1K
4	AUDIO GND	massa audio
5	BLUE GND	massa blue
6	AUDIO IN (L)	500mV / 10K
7	BLUE IN	700mV / 75 ohm
8	SELETTORE CVBS	+12 Vcc. / 10K
9	GREEN GND	massa verde
10	USCITA TELECOM.	invertita
11	GREEN IN	700mV / 75 ohm
12	USCITA TELECOM.	diretta
13	RED GND	massa rosso
14	MASSA TELECOM.	
15	RED IN	700mV / 75 ohm
16	SELETTORE RGB	+3 Vcc. / 10K
17	CVBS GND	massa composito
18	RGB GND	massa RGB
19	CVBS OUT	1Vpp / 75 ohm
20	CVBS IN	1Vpp / 75 ohm
21	SCHERMO CONNETTORE	massa di schermo

NOTA:

Se dovesse persistere un rumore di fondo e disturbi all'immagine o disuniformita' di luminosita' dello schermo, mettere a massa anche lo schermo della presa SCART collegandola al pin 21 della stessa.

Ricetta del mese:

Golouse-Golouse !!!!

Mmmmmmm, polpettine alla crema!!!!! Vi stuzzica l'idea?! Beh, preparate forchetta e coltello e annunciate agli amici e ai familiari che questa sera potranno gustare un delizioso e prelibato secondo preparato da voi, insuperabili cuochi "informatici".

Finalmente potrete vendicarvi con tutti coloro che, spesso, vi avranno detto: "Ma che fai, te lo vuoi mangiare quel maledetto computer?! Non vieni a tavola?!" Eh,eh,eh (ghignata satanica!) adesso, ve lo facciamo vedere noi cosa e' capace di "sfornare" quel maledetto computer!

Bene, preparate gli ingredienti e dedicate qualche minuto alla rapida e facile preparazione di questa specialissima ricetta del mese, aiutati dal fedelissimo CBM64 e dal programma Micro Cookbook della Commodore.

Come potrete constatare, questo piatto puo' rivelarsi un ottimo e completo secondo o un delizioso spuntino per i piu' golosi, grazie anche alla semplicita' e digeribilita' degli ingredienti che lo compongono.

La nostra esperta (e di una commodorista nata, si tratta!!), ha consultato attentamente il suo prezioso manuale di "magia culinaria" e ancora una volta vi presenta una succulenta prestazione gastronomica del vostro CBM64.

Peccato che non esistano interfacce computer-forno, non vi pare?! Beh, bando alle ciance, i fornelli vi aspettano: buon lavoro e...non fate indigestione!

Serves: 4-6 Class: secondi

Calories:

QTY	MEASURE	PREPARED	INGREDIENT
800	grammi	polpa	manzo
350	grammi		salsiccia
2		manciate	parmigiano
1			patata
3			carote
2			intere
latte			q.b.
100	grammi		gorgonzola
150	grammi		mascarpone
1			peperoncino
1	pizzico		noce moscata
1	pizzico	pomodoro	concentrato
1	pizzico	polvere	aglio

Directions:
Lessare la polpa, la coscia, le verdure e tritare il tutto ponendolo in una capace terrina. Unire salsiccia, parmigiano, noce moscata, prezzemolo, le uova intere e un po' di latte. Lavorare l'impasto e renderlo ben omogeneo. Preparare della farina con pan grattato e sale per infarinare le palline ottenute dall'impasto precedente. Friggere le polpette in olio bollente.

PER LA CREMA:

Mescolare omogeneamente il mascarpone, il gorgonzola, il peperoncino, il concentrato di pomodoro e l'aglio, fino ad ottenere una salsa molto morbida

SARA GUALTIERI

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI COMMODORE

COMPUTERS

Commodore Amiga 1000	L.2.390.000
Commodore Amiga 500	L.telefonare
Commodore Amiga 2000	L.telefonare
Commodore 128 D	L.1.099.000
Commodore 128	L. 549.000
Commodore 64 C	L. 449.000
Sidecar Amiga	L.1.270.000

DRIVES

Drive Amiga	L. 499.000
Drive Amiga compatibile	L. 349.000
Drive Amiga MS/dos 5"1/4	L. 349.000
Drive 1541	L.telefonare
Drive 1571	L. 615.000
Drive 1541 C	L. 469.000

prodotti garanzia italiana..........

Eprom Oki/Amiga color..........99.000 NEW!

COMPUTER

STAMPANTI

Seikosha GP 500A	L. 299.000
Commodore mps 803	L. 399.000
Commodore mps 1000	L. 649.000
Epson lx 90	L. 599.000
Star Gemini II	L. 695.000
Star gemini 10x	L. 599.000
Star NL 10	L. 729.000
Citizen 120D	L. 599.000
Okimate 20 color	L. 649.000
Commodore margherita	L. 435.000

assistenza e consulenza tecnica.....

MONITORS

Commodore 1081	L. 799.000
Commodore 1901/2	L. 499.000
Commodoer 1901/2	L. 689.000
Video colore 12/14"	L. 449.000
Video fosfori 12/14" 64	L. 175.000
Video fosfori 12/14"128	L. 199.000

e altre marche Cabel.Prandoni.Fenner Amstrad.Philips.ecc.ecc...............

GARANZIA ASSISTENZA CONSULENZA

DISCHETTI

Floppy disk 5"1/4 DS/DD	L. 3.500
Floppy disk 5"1/4 ss/DD	L. 2.500
Floppy disk 3"1/2 DS/DD	L. 5.000
Floppy disk 2,8"	L. 7.500

garantiti illimitatamente..........

%
SCONTI
PERIFERICHE

SITEMI HARDWARE SCHEDE

Prologic dos classic	L.199.000
Prologic dos plus	L.229.000
Speed dos per 64	L. 75.000
Speed dos per 128	L. 85.000
Full speed plus	L.179.000
Fast load tool kit	L. 49.000
Isepic cartridge	L. 75.000
Transfer cartridge	L.119.000
HR Hardcopy hires	L.119.000
Hacker disk	L. 65.000
Hacker tape	L. 65.000
Freeze secondo	L. 80.000
Capture II	L. 65.000
Capture base	L. 45.000
Freeze cartridge	L. 85.000
Merlin cartridge	L. 90.000
Merlin base	L. 65.000
Multiplot	L.149.000
Graphica 80 col CP/M	L.299.000
Eprom grafica per mps 802	L. 59.000
Eprom hardcopy mps 801/2/3	L. 99.000
Interfacce seriali rs232	L. 70.000
Interfacce parallele da	L.140.000
Interfacce IEE 488	L.199.000
Turboprint GT	L.249.000
Turbobuffer	L.129.000
Eprom programmer da	L. 80.000
IC tester	L.199.000
Cavo monitor 80 col	L. 35.000
Go sprite	L. 49.000
Modul generator	L. 49.000

e tantissimi ancora.....................
a richiesta si realizzano cartucce d'ogni tipo con diversi programmi.

SOFTWARE
Archivio software con a disposizione oltre 20.000 titoli tre vari programmi dove puoi scegliere cio`che piu`ti interessa.
Programmatori specializzati sono disponibili a realizzare per vostro conto qualsiasi programma per ogni tipo di attivita`nonche`soddisfare la piu`remota curiosita`.
Laboratorio tecnico per riparazioni e ogni altro tipo di assistenza.

ACCESSORI VARI

Tavola grafica Koala	L. 149.000
tavola grafica	L. 170.000
Light pen Koala	L. 195.000
Penne ottiche da	L. 49.000
Videodigit Amiga	L. 499.000
Videodigit CBM B/N	L. 99.000
Videodigit CBM color	L. 199.000
Sintetizzatore Amiga	L. 349.000
Sintetizzatore CBM	L. 149.000
Espansione Amiga	L.telefonare
Clock amiga	L.telefonare
Velocizzatore amiga	L.telefonare
Amplificatore Amiga	L.telefonare
Cavo stampante Amiga	L. 35.000
Contenitori dischi da	L. 6.000

ACCESSORI

Nastri inchiostrati da	L. 6.000
Foradischi	L. 9.000
Buffer per stampante	L. 80.000
Joystick da	L. 9.000
Mouse per cbm 64	L. 90.000
Mouse per cbm 128	L. 149.000
Mouse per Amiga	L. 299.000
Modem per cbm 1650	L. 149.000
Modem per Amiga	L. 749.000
Modem con telefono der.	L. 285.000
Copricomputer da	L. 15.000
Sottostampanti	L. 18.000
Schermi antiriflesso da	L. 28.000
Occhiali antiriflesso	L. 75.000
Kit pulizia per Amiga	L. 35.000
Kit pulizia per CBM	L. 25.000
Registratore per cbm	L. 55.000
Allineatore reg.	L. 20.000
Duplicatore per reg.	L. 25.000
Nastri per reg. da	L. 1.500

e moltissimi altri accessori........

per ordini o informazioni:
scrivere o telefonare
o utilizzare il cedolino ordini
allegato a fondo rivista pag.97

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

application tool

JANE

Editore

Supporto

Il programma JANE rappresenta la soluzione ideale per un uso domestico del computer.

Chi e' alle prime armi nel campo dell'informatica e chi non ha tempo e disponibilita' mentale a dedicarsi ad un lungo e approfondito studio dei voluminosi manuali d'uso che accompagnano i word processor, i data base e gli spreadsheet di livello professionale, trovera' in questo programma integrato, il massimo della facilita' d'uso.

L'unica pecca di questo programma e' l'impossibilita' di avere in stampa le opzioni di carattere in grassetto, sottolineato, esponente, ecc... con stampanti seriali commodore e commodore compatibili.

Il programma dovrebbe fornire "di serie" l'interfacciamento con cinque diverse stampanti piu' una sesta programmabile dall'utente:

- MPS-801 (MPS-803, 1525)
- MPS-802 (1526, MPS-3023)
- DPS-1101
- OKI (92,82A,10)
- EPSON (MX80, GEMINI 10X)
- OTHER (programmabile)

Per la sesta opzione "OTHER" viene fornito il programma "BUILDPRT" presente su disco "GREY".

Seguendo, pero', fedelmente le istruzioni presenti sul libretto d'uso non si ottengono i risultati sperati, ma quelli riportati in tabella A.

Lo studio del listato del programma di utilita' ha permesso, con un diverso approccio, la risoluzione del problema.

Seguendo le indicazioni che daremo sara' possibile creare una copia di lavoro del JANE perfettamente interfacciata con la MPS-803 e la STAR NL-10 e, una volta capito come fare, con qualsiasi stampante seriale commodore compatibile.

Con la STAR NL-10 sara' possibile avere tutte le opzioni di base del programma, mentre con la MPS-803/801 il grassetto sara' stampato come espanso, il sottolineato in reverse e combinazione dei due.

La tabella B riassume le possibilita' di stampa con entrambi le stampanti.

Inoltre e' sempre possibile, nel caso della STAR NL-10, il controllo manuale tramite il pannello di controllo frontale, potendo anche avere la stampa in modo NLQ Italico.

Le operazioni da compiere sono:

1. Fare una copia del programma JANE. Conservare la copia originale in archivio senza alcuna modifica. (1)

2. In modo 40 colonne caricare il programma di utilita': DLOAD"BUILDPRT" senza dare il RUN.

3. Cancellare dal disco i files "JANE.PRINTERS" e "BUILDPRT".

4. Modificare le righe del programma 3140-3310 per introdurre i parametri per la MPS-803 e le linee 3500-3670 per la NL-10 che sara' disponibile all'opzione C=1101.

5. Dare il RUN al programma e rispondere N alle richieste di modifica. Alla fine rispondere con R alla richiesta REPLACE o EXIT. Sara' salvato sul disco il file aggiornato "JANE.PRINTERS".

6. Il computer ritorna in READY con il programma ancora residente in memoria: salvarlo sullo stesso disco come "BUILDPRT".

7. Lanciare il JANE con il pulsante di reset. Viene caricato in 32 sec. (2)

8. Selezionare l'icona COMPUTER ed introdurre le opzioni che si desiderano di default.

9. Fare un test di stampa per controllare che non vi siano errori di battute dei DATA.

10. Uscire dal JANE con lo STOP in modo che vengano memorizzate le condizioni di default impostate al punto 8.

11. Applicare l'etichetta di protezione scrittura al disco. Farne una copia da conservare in archivio insieme all'originale del JANE.

Note:

(1) Se il vostro JANE e' protetto in scrittura anche via software, rimuovere la protezione con adatta utility o con un DISK EDITOR.

(2) (Solo con il 1571) - Se il tempo di caricamento del programma supera il 1'-1'30", vuol dire che il disco usato nel duplicare il JANE e' stato utilizzato anche sulla seconda faccia. Nel modo 128 registrare solo sulla prima faccia. Dischi gia' usati possono essere ripuliti con uno smagnetizzatore per dischetti.

12. Per cambiare in seguito le condizioni di default basta togliere l'etichetta di protezione scrittura e uscire da JANE con lo STOP. Riapplicare di nuovo l'etichetta che ha le funzione di impedire la riscrittura di eventuali modifiche temporanee apportate all'opzione COMPUTER.

MPS-803 e STAR NL-10 in opzione 801

```
This is the Jane printer test
This is a new line.
This is boldface.
This is underlined.
This is superscripted.
This is subscripted.
This is draft quality.
This is final quality.
This is small text.
This is normal text.
This is large text.
```

STAR NL-10 in opzione OTHER

[illegible]

TEST stampante della versione originale

MPS-803 in opzione [illegible]

```
This is the Jane printer test
This is a new line.
This is boldface.
This is underlined.
This is superscripted.
This is subscripted.
This is draft quality.
This is final quality.
This is small text.
This is normal text.
This is large text.
```

STAR NL-10 in opzione [illegible]

```
This is the Jane printer test
This is a new line.
This is boldface.
This is underlined.
This is superscripted.
This is subscripted.
This is draft quality.
This is final quality.
This is small text.
This is normal text.
This is large text.
```

TEST stampante della versione modificata

```
3140 REM DATA "C- 1525
3150 DATA 000.000.000    : REM 1. RESET
3160 DATA 013.000.000    : REM 2. CARRIAGE RETURN
3170 DATA 000.000.000    : REM 3. FORM FEED
3180 DATA 000.000.000    : REM 4  COMPRESS MODE
3190 DATA 000.000.000    : REM 5. ELITE MODE
3200 DATA 000.000.000    : REM 6. PICA MODE
3210 DATA 014.000.000    : REM 7. ESPANSIONE ON
3220 DATA 015.000.000    : REM 8. ESPANSIONE OFF
3230 DATA 018.000.000    : REM 9. REVERSE ON
3240 DATA 146.000.000    : REM 10.REVERSE OFF
3250 DATA 000.000.000    : REM 11 SUPERSCRIPT ON
3260 DATA 000.000.000    : REM 12.SUPERSCRIPT OFF
3270 DATA 000.000.000    : REM 13 SUBSCRIPT ON
3280 DATA 000.000.000    : REM 14.SUBSCRIPT OFF
3290 DATA 000.000.000    : REM 15.DRAFT QUALITY
3300 DATA 000.000.000    : REM 16.NLQ
3310 DATA 080.080.080    : REM 17 # CARACTER/LINE

READY

3500 REM DATA "C- 1101    : MODIFICATO IN "STAR NL-10
3510 DATA 000.000.000    :REM 1. RESET
3520 DATA 013.000.000    :REM 2. CARRIAGE RETURN
3530 DATA 012.000.000    :REM 3. FORM FEED
3540 DATA 027.015.000    :REM 4  COMPRESSED MODE
3550 DATA 027.077.000    :REM 5. ELITE MODE
3560 DATA 027.080.000    :REM 6  PICA MODE
3570 DATA 027.071.000    :REM 7  BOLDFACE MODE ON
3580 DATA 027.072.000    :REM 8  BOLDFACE MODE OFF
3590 DATA 027.045.049    :REM 9. UNDERLINING ON
3600 DATA 027.045.048    :REM 10.UNDERLINING OFF
3610 DATA 027.083.048    :REM 11.SUPERSCRIPT ON
3620 DATA 027.084.000    :REM 12.SUPERSCRIPT OFF
3630 DATA 027.083.049    :REM 13.SUBSCRIPT ON
3640 DATA 027.084.000    :REM 14.SUBSCRIPT OFF
3650 DATA 027.120.048    :REM 15.DRAFT QUALITY
3660 DATA 027.120.049    :REM 16.NEAR LETTER QUALITY
3670 DATA 080.096.136    :REM 17.#CARACTER/LINE

READY.
```

VIKING 1

MONITERM

MS WINDOWS DISPLAY SYSTEM

HI-RES

Il sistema video MS Windows, implementa l'intero sistema operativo di Windows, accelerando l'operazione e migliorando la visualizzazione, mediante un'apposita interfaccia hardware, creata appositamente per questo programma.
MS Windows permette simultaneamente l'uso di applicazioni multiple o emulazioni di diversi terminali. Si puo' accedere velocemente tramite tastiera e mouse a menu' e finestre, rendendo l'utilizzo immediato della macchina all'utente.

Il grande schermo Viking 1, a video non interlacciato, permette di sfruttare appieno le caratteristiche di questo programma, mantenendo un'estrema chiarezza e leggibilita' dell'immagine.
Il monitor ad alta risoluzione Viking 1 e' interfacciabile direttamente all'IBM PCXT/AT o compatibili.
Il sistema e' composto da un monitor monocromatico 19 pollici, con una risoluzione di 1280x960 pixels, ad una frequenza di 66 HZ.
Il controller che gestisce il sistema, e' fornito del potente microprocessore Hitachi HD 63484, che velocizza l'uso delle primitive grafiche del programma.
Il sistema Viking 1 aumenta le prestazioni di questo programma, sia per quanto riguarda la velocita' di esecuzione, sia per la nitidezza delle immagini, raggiungendo livelli sino ad o-

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774-6706384

GEOS FONT PACK 1

Berkeley Softworks

Come avevo preannunciato nell'articolo dedicato a GEOS, cari lettori, eccomi ora a presentare il primo aggiornamento di questo rivoluzionario sistema operativo.

Si tratta di un floppy disk, accompagnato da relativo manuale, per aggiornare o, meglio ancora, per aggiungere ben 20 font a quelli originariamente gia' presenti nella versione 1.2 di GEOS.

Per font, come gia' sapranno molti lettori, si intende una raccolta o set di caratteri.

Di uno stesso font vi possono poi essere anche diversi formati, cioe' misure di caratteri.

Tali font saranno poi utilizzati, in relazione alle esigenze dell'utente, almeno per il momento, in GEOS Write ed in GEOS Paint (con pure la possibilita' di scegliere lo stile).

Con tali set di caratteri la Berkeley Softworks ha cercato di capire e, quindi, di soddisfare al meglio le esigenze di tutti i lettori.

Percio' accanto a dei font di tipo piu' tradizionale, sono stati disegnati anche dei font di fantasia (Bubble e Telegraph).

Di questo fatto ne prende nota anche

l'introduzione stessa del manuale del Font Pack 1.

E' poi presente anche un font piu' particolare (Evans) che, invece di essere composto da caratteri, e' interamente formato da simboli matematici.

Come gia' accennato tale GEOS Font Pack 1 e' accompagnato anche da un esauriente ed utilissimo manualetto.

Esauriente perche', nella sua introduzione, fornisce delle brevi note introduttive per ciascun font.

Utilissimo perche', oltre a fornire le istruzioni necessarie per installare tali font in ambiente GEOS, riporta anche la stampa integrale di tutti i font dell'aggiornamento stesso: cio e' utile poiche', avendo dei dubbi circa il font da utilizzare in una certa situazione, e' sufficiente consultare il manuale.

Vediamo ora l'elenco dei font di questo aggiornamento.

E' chiaro che i nomi riportati dei font sono quelli originali, quindi non tradotti, e si tratta di nomi di fantasia che non si ritrovano tra quelli dei tradizionali set di caratteri.

Invece i numeri che compaiono tra parentesi accanto a ciascun nome si riferiscono ai formati disponibili per quel dato font.

E' ovvio che, mentre alcuni font dispongono di un solo formato, ve ne siano altri con parecchi formati.

Cio' dipende esclusivamente dalle caratteristiche proprie di ciascun font e dall'uso che se ne puo' fare.

Infatti un set di caratteri molto elabo-

rato non potra' ad esempio avere delle dimensioni ridotte, per motivi soprattutto di stampa; invece un set di caratteri di tipo piu' tradizionale e tipografico dovra' avere piu' di un formato.

Oppure di certi font, anche se non di fantasia o particolarmente artistici, basta solo un formato che sia, per giunta, piuttosto ridotto: e' questo il caso, ad esempio, del font chiamato Evans, che, essendo formato da simboli matematici, verra' utilizzato solo in un normale testo.

Ecco dunque l'elenco:

Boalt (12,24)
Bowditch (12,24)
Brennens (18)
Bubble (24)
Channing (14,16,24)
Durant (10,12,18,24)
Elmwood (18,36)
Evans (18)
Font Knox (24)
Harmon (10,20)
Hearst (10,12,18,24)
LeConte (12,18)
Mykonos (12,24)
Ormond (12,24)
Putnam (12,24)
Stadium (24)
Superb (18)
Telegraph (18)
Tilden (12,24)
Tolman (12,24)

WRITER'S WORKSHOP

GEODEX

Ora pero', dato che ritengo che l'immagine, in taluni casi,sia piu' espressiva delle parole, conviene concludere la nostra

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuv

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZ

breve chiaccherata per vedere qualcuno dei font di questo aggiornamento.

Sperando che quanto ora detto serva a molti di voi (spedite in redazione, quanto avete fatto con GEOS, cio' che ritenete valido da mostrare ad altri utenti: faremo il possibile per pubblicarvelo),buona lettura.

CESARE SCHIAVON

MAILBOX

PARTE II

GENERA FILES

Riprendiamo senza preamboli il discorso su mailbox rtty per Commodore 64, passando subito alla descrizione del programma necessario a generare i files indispensabili al suo funzionamento.

I files sono di tipo "relative" ■ la loro struttura e' spiegata nelle rem all'inizio del listato.

File Utenti

Questo file costituisce il log del mailbox ■ nei suoi records abbiamo il nominativo della stazione, il numero degli agganci da parte degli utenti, la data ■ l'ora dell'ultimo aggancio, nonche' il numero dell'ultimo record utilizzato nel file.

La ricerca avviene tra il secondo (il primo e' utilizzato per il nomitavo di stazione) ■ l'ultimo record utilizzato nel file, tralasciando quelli ancora liberi e guadagnando quindi in velocita' di elaborazione.

File QST

File contenente messaggi di carattere generale, il nominativo del mittente, la data e l'ora di registrazione.

Anche in questo caso l'autore, per velocizzare l'elaborazione, ha pensato di dividere i records per sezioni in modo che la ricerca avvenga all'interno di ognuna di esse ■ non su tutto il file.

File QTC

Questo file invece, contiene i messaggi destinati ad un altro utilizzatore e, a differenza del precedente, il mittente indichera' il nominativo del destinatario anziche' la sezione nella quale depositare il messaggio.

Se ad esempio si e' scelto di creare le sezioni ari, computer, rtty ecc. (massimo 9), l'utente puo' scegliere di lasciare un messaggio nella sezione Computer, oppure indirizzato ad un determinato destinatario.

A questo punto un altro utilizzatore interessato a notizie Computer chiamando il file QST e la sezione che gli interessa, potra' leggere tutti i messaggi registrati da piu' utilizzatori in questa sezione, mentre chiamando il file QTC avra' solo messaggi a lui indirizzati.

Il listato del programma GENERA FILE chiede di inserire il nominativo di stazione ed il numero di records che si intendono generare per ciascun file.

Il numero di records dei files QST e QTC dovra' essere uguale per entrambi e dovra' essere riportato nel listato mailbox quindi prendetene nota.

Questo programma serve sia per generare la prima volta che rigenerare periodicamente i files.

GESTIONE FILES

Questo programma serve per intervenire sugli archivi che si creano su disco durante l'attivita' del mailbox.

I records dei files QTC e QST possono essere consultati, modificati o cancellati (da non confondersi col programma genera files che non prevede la consultazione dell'archivio).

L'unica attenzione da fare a questo listato e' alla riga 190.

In essa vanno inserite le sezioni che si intendono attivare, per un massimo di nove, separate da una virgola.

Se si inseriscono meno sezioni continuare con le virgole che DEVONO essere 8.

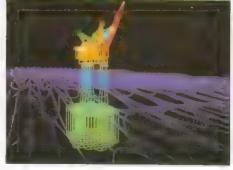
Prendete poi nota delle sezioni che attivate, perche' andranno inserite anche nel programma mailbox.

I listati pubblicati derivano direttamente dal disco contenente i programmi funzionanti alla perfezione e quindi, se il programma non gira, vuol dire che avete sbagliato qualcosa.

La prossima puntata sara' dedicata al programma MAILBOX che non e' stato lasciato per ultimo per cattiveria, ma solo perche' senza quelli sin qui pubblicati non puo' funzionare.

Ciao da IK2GXX

Angelo Riccomini

Bibliografia
Mailbox per Commodore 64
Radio Rivista 12/84 - 1/85
autore IK0FLY Francesco Fiandra

PAINT BOX

Eccoci di nuovo qui, cari lettori, per parlare di un nuovo programma di grafica per il vostro Commodore 64.

Si tratta di un tool grafico (programma che mette a disposizione dei comandi specifici per la gestione della grafica CBM64) per disegnare in Multicolor utilizzando, e qui e' la novita', come input device il mouse.

Parlando di mouse ho utilizzato il "novita'" poiche', anche se non per tutti gli utenti, questo dispositivo di puntamento e' stato introdotto da poco nel mercato Commodore e quindi molti utenti sapranno ben poco in proposito.

Comunque, dato che questo articolo e' dedicato ad un programma, verra' realizzato con l'opzione per il mouse (uno dei modelli piu' diffusi), un articolo apposito verra' pubblicato in un prossimo numero di Commodore Time.

Vediamo dunque, come ormai consueto per i lettori, le principali caratteristiche di questo programma nato appositamente per l'uso del mouse.

Si tratta, come gia' detto, di un programma grafico per disegnare, su CBM64, in Multicolor ovvero a 16 colori con una risoluzione di 32000 pixel (punti elementari che compongono un'immagine sullo schermo di un computer).

Per utilizzare il programma puo' essere sufficiente anche il semplice registratore come unita' di memoria di massa: e poi, chiaramente, e' necessario il mouse.

Il tool e' impostato utilizzando un menu' ad icone, ovvero tutte le funzioni di lavoro sono raffigurate da piccoli disegni sempre presenti su un apposito schermo.

In pratica l'utente, per attivare una funzione, non deve fare altro che selezionare la relativa icona dal menu'.

Ovviamente i vantaggi di una tale modalita' di lavoro sono diversi.

Anzitutto l'utente non deve ricordare nessun comando; inoltre, grazie a tale sistema, e' ridotto al minimo il tempo che deve essere speso per lo studio delle istruzioni.

Per altro il programma viene fornito con le relative istruzioni.

Analizziamo dunque i comandi, ovvero le funzioni, disponibili all'interno del programma.

Da quanto appena detto risulta evidente che sara' possibile salvare e caricare i disegni realizzati su una memoria di massa, poiche' sono presenti i comandi di caricamento (LOAD e SAVE DRAWINGS).

Per memoria di massa e' utilizzabile sia l'unita' a nastro che il disk drive.

Analizziamo ora, invece, le vere e proprie funzioni grafiche offerte dal programma.

Anzitutto sara' possibile scegliere il colore da utilizzare tra i 16 disponibili.

Inoltre e' prevista la possibilita' di cambiare il colore a tutte le aree di uguale tinta in modo da apportare delle correzioni cromatiche a seconda di particolari esigenze.

Poi e' disponibile il comando per poter disegnare a mano libera (DRAW) e dare cosi' piena liberta' a coloro che sono molto creativi ed hanno esigenze particolari per quanto riguarda il disegno artistico.

Se poi vi sono delle esigenze di maggior precisione sono disponibili le consuete, per un programma di grafica computerizzata, primitive grafiche.

In pratica sono delle funzioni che permettono il tracciamento di figure estremamente precise in maniera automatica: basta solo che l'utente fissi alcuni punti di tali figure (i punti necessari ad una definizione della primitiva) ed al resto ci pensa il computer.

GRAPHIC

Tra queste primitive grafiche troviamo il comando per tracciare segmenti con un e-stremo in comune, ovvero dei raggi (RAYS).

Oppure e' possibile il tracciamento di singoli segmenti (LINE) o di linee spezza-te, cioe' composte da una serie di segmenti contigui (LINES).

Sempre tra queste primitive e' disponibi-le il comando per il tracciamento di cir-conferenze (CIRCLE) o di dischi (DISK) cioe' circonferenze campite con uno stesso colore.

Quanto appena detto per le circonferenze vale anche per i quadrilateri rettangolari: FRAME per tracciare rettangoli (od, ovvia-mente, quadrati) ■ BOX per tracciare ret-tangoli campiti.

La funzione FRAME serve anche in un al-tro modo, che vedremo piu' avanti nell'ar-ticolo.

E' poi possibile tracciare anche, al bi-sogno, singoli punti (DOTS).

Per coloro che poi si sentono particolar-mente pratici, molto interessante e' la funzione detta SPRAY che, ormai nota a qua-si tutti gli utenti, consente di disegnare come un aerografo.

Per riempire invece una certa area con u-no stesso colore, ovvero per realizzare una campitura, vi e' la funzione detta FILL.

Utilizzando pero' tutti i comandi appena presi in esame, e' sempre possibile compie-re degli errori, oppure e' possibile avere qualche ripensamento riguardo a cio' che si e' realizzato.

Per queste eventualita', nel programma sono previsti diversi modi di intervento per apportare correzioni.

Una, la piu' drastica, consente di can-cellare (ERASE) tutto il disegno presente sulla pagina grafica.

L'altro modo di apportare delle correzio-ni, e' data dalla possibilita' di ricorre-re, solamente pero' quando si e' nella mo-dalita' di disegno, al comando detto OOPS.

Con tale comando praticamente e' possibi-le annullare l'ultima modifica apportata al disegno.

Se poi e' necessario apportare solo delle piccole correzioni, e' a disposizione del-l'utente il comando ZOOM.

Lo ZOOM e', per cosi' dire, una specie di lente d'ingrandimento che permette appunto di ingrandire un'area della pagina grafica: ogni punto del disegno assumera' delle di-mensioni superiori al normale in maniera tale da rendere facile anche la modifica di un solo pixel.

Qualora poi sorga la necessita', sia per vari motivi d'ordine grafico (composizioni particolari, montaggi, etc.) sia per norma-li modifiche, e' presente la funzione detta COPY.

Essa permette, in abbinamento al comando BOX, di trasferire in una posizione diversa dell'attuale una qualsiasi area della pagi-na grafica.

Cio' di cui si e' parlato in quest'arti-colo rappresenta sostanzialmente tutte le funzioni disponibili all'interno di PAINT BOX.

A questo punto, se mai ci fosse ancora qualche dubbio, invito ancora una volta tutti i lettori interessati al programma a scrivere alla redazione di Commodore Time ponendo i propri quesiti.

Buon lavoro a tutti e, soprattutto, buon divertimento ■ buona lettura a tutti ed ■ risentirci il prossimo mese su queste stes-se pagine.

CESARE SCHIAVON

Come Stampare Schermate Grafiche Con

Spesso, molti di noi, per diletto o per lavoro, hanno utilizzato molte schermate grafiche e pagine colorate di programmi del CBM64/128, trasportandole su disco e rendendole gestibili dai vari Koala Painter e Blazing Paddles, servendosi delle numerose cartucce in commercio, capaci di eseguire queste operazioni.

E' indiscussa, infatti, la soddisfazione che si prova nel trasferire da un gioco e da un programma specifico, una bella pagina grafica, potendola gestire e "staccare" dal software in questione, senza dover scervellarsi utilizzando monitor vari e linguaggi particolari di programmazione.

Per l'Amiga pero', il discorso varia notevolmente anche in virtu' dell'incredibile semplificazione delle procedure di trasferimento e manipolazione di ogni tipo di pagina grafica.

Non sono infatti necessarie le varie cartucce (cfr. HR, Freeze Frame,Transfer), peraltro non ancora realizzate per l'Amiga, ma basta caricare in memoria l'ottima routine di conversione grafica Grabbit che permette, in seguito, di stampare e gestire qualsivoglia immagine.

Si carica Grabbit dunque, dopo aver inserito il Workbench, e si seleziona, nella finestra di presentazione, il programma principale, identificabile dalla grande icona con la manina.

Una volta ottenuto il messaggio "Grabbit has load successfully" si apre il "cassetto" del System, compreso nella finestra Grabbit, e si installa la CLI (Command Line Interface).

Da qui si carica, togliendo dal drive il

dischetto di Grabbit, il programma desiderato, dal quale si vuole ottenere la pagina grafica scelta, sia esso un gioco, un utility ■ un tool grafico.

A questo punto, inserendo dopo il promt di attesa della CLI il nome del programma in questione, lo si fa girare fino al punto desiderato e, pausa permettendo qualora si tratti di un gioco, si puo' trasferire su supporto cartaceo la pagina grafica, stampandola in bianco e nero ■ a colori a seconda della stampante che si possiede.

Per stampare si premono i tasti Control (CTRL), Alt, e P (print) dopo aver opportunamente settate e selezionate le preferences del disco Grabbit, in accordo con il tipo di stampante collegata all'Amiga.

Per salvare su disco, preventivamente formattato ■ destinato alla vostra raccolta di immagini, basta premere i tasti control (CTRL), ALt e ■ (save), dopodiche' l'immagine grafica risultera' completamente a se' stante sul supporto magnetico.

A questo punto e' possibile gestire l'immagine salvata su disco con programmi come De Luxe Paint, Graphicraft e via dicendo, potendola modificare a piacere senza problemi.

Anche con le schermate digitalizzate il discorso e' analogo in quanto utilizzando il programma Digi-Paint, dopo aver ovviamente caricato Grabbit, si possono richiamare dal disco programma o da un disco dati, tutte le foto digitalizzate desiderate ■ stamparle facilmente.

Ottimi risultati, come potete vedere nelle foto allegate, si possono ottenere anche con la versatilissima Okimate 20 con previa installazione dell'interfaccia per Amiga e, preferibilmente della speciale eprom grafica che elimina le fastidiose righe bianche in fase di stampa a colori o in bianco ■ nero.

Dunque, con l'Amiga non si dovra' piu' penare per manipolare a proprio piacere le immagine grafiche e i disegni di ogni tipo, al contrario di quanto accadeva per il "rudimentale" CBM64.

Unico neo di questo Grabbit e' la relativa lentezza di stampa che, con ogni tipo di stampante, si potra' riscontrare durante il trasferimento su supporto cartaceo.

Un ultimo avvertimento: dopo aver preparato la pagina grafica da stampare ed aver premuto i tasti CTRL, ALt e P non disperate qualora la stampante non inizi immediatamente a operare; sono infatti necessari alcuni secondi perche' il computer inizi a trasferire informazioni e iniziare le operazioni di stampa.

Buon lavoro!!

OKIMATE COLOR PRINTER

ICONS FACTORY

Solutions Unlimited

Con questo articolo verra' introdotta una nuova categoria di programmi che rappresenta qualcosa di inedito per gli utenti del Commodore 64 che, comunque, sara' molto apprezzato per la sua estrema utilita'.

Si tratta, praticamente, di un tipo di programmi che, oltre alla possibilta' di lavorare con pagine grafiche (si vedano i tradizionali programmi di conversione grafica di cui il principale e' rappresentato dal famoso Chameleon gia' noto specialmente ai lettori di Commodore Time) possiedono anche un'altra caratteristica.

In pratica questi nuovi programmi consentono la conversione dei cosiddetti "motivi grafici".

Anche a costo di diventare monotoni forse converra' spiegare, per chi non lo sapesse ■ non avesse chiaro il concetto, che cosa sono questi "motivi grafici".

Essi sono quelle piccole figure, utilizzabili nelle piu' diverse maniere, che vengono gestite da programmi quali il Print Shop (e, da poco il Print Shop Companion), il Print Master ed il Newsroom per le realizzazioni dei diversi lavori.

Dopo questa rapida delucidazione torniamo dunque al nocciolo dell'argomento di questo articolo, ovvero alla descrizione del programma che e' rappresentato dall'Icons Factory della Solutions Unlimited.

Anzitutto va detto che Icons Factory richiede, per poter essere utilizzato, un disk drive: questo non deve stupire poiche' cio' che viene da esso convertito e' normalmente gestito da programmi grafici e/o utilita' che funzionano esclusivamente con disk drive.

Per quanto riguarda cosi' la configurazione minima necessaria, il discorso e' gia' concluso.

Vediamo ora le vere e proprie caratteristiche del programma.

L'Icons Factory, cosa che apprezzeranno molto gli utenti che amano i programmi semplici ed intuitivi (oltre che, ovviamente, validi e completi), gestisce tutte le sue funzioni attraverso un simpatico ed originale menu' a cui si accede subito alla fine del caricamento.

Tale menu', come si vede dalla figura che compare in questo articolo, e' a forma di fabbrica come per giocare sulle parole: infatti Icons Factory potrebbe essere tradotto come "fabbrica" ■ "stabilimento" di immagini.

Una volta poi, che l'utente ha scelto la funzione principale da tale menu', vengono aperti dei successivi sottomenu' (le vetrate della fabbrica) che funzionano come menu' a scorrimento.

Vi sono poi due ulteriori menu' che, oltre ad essere a scorrimento, sono anche a discesa ■ permettono di gestire dei comandi di uso meno frequente.

Dunque e' comprensibile che questo programma, data la sua impostazione (menu' a scorrimento ■ a discesa), si colloca tra i programmi piu' recenti.

Vediamo ora che cosa ci permettono di realizzare questi comandi che, per il momento, abbiamo solo visto come vengono selezionati.

Schematicamente, il lavoro all'interno di Icons Factory e' organizzato in tre sezioni che, con logica, possono essere concatenate in: caricamento, modifica ■ salvataggio.

Per ciascuna di queste sezioni vengono inoltre distinti due diverse modalita': pagine grafiche (PICTURE) e motivi grafici (GRAPHIC).

Vi sono poi, come gia' ricordato, a parte, due ulteriori sezioni, che stanno un po' a se', separate dal resto, per l'uso dei comandi del DOS (DISK COMMANDS) ■ per il settaggio dei parametri iniziali di la-

voro (PREFERENCE).

Dunque, per ricapitolare le varie sezioni di lavoro vero e proprio disponibili per l'utente, abbiamo: LOAD PICTURE, LOAD GRAPHIC, EDIT PICTURE, EDIT GRAPHIC, SAVE PICTURE, SAVE GRAPHIC.

Per cio' che e' inerente al caricamento di una figura c'e' poi da fare un'ulteriore scelta anche per quanto riguarda il formato; bisogna cioe' scegliere tra alta risoluzione o Multicolor.

Questo punto permette di gestire completamente la grafica del Commodore 64 che, come sara' certo gia' noto a quasi tutti gli utenti, puo' essere in due formati e cioe' HiRes (2 colori e 64000 pixel) o Multicolor (16 colori ma solo 32000 pixel di risoluzione).

A questo punto passiamo alla disamina di tutte le funzioni.

Per non correre il rischio di confondere i lettori ho preferito seguire, nella trattazione dei comandi, l'ordine con cui ho appena sopra elencato gli stessi.

Partendo dunque dal primo comando (LOAD) troviamo la funzione di caricamento delle figure.

Abbiamo qui disponibile un'ampia scelta di formati accettati per la conversione: tali formati prevedono la possibilita' di caricare, come gia' sopra si era accennato, sia figure in alta risoluzione (HiRes), che figure a piu' colori (Multicolor) che motivi grafici.

Per l'HiRes vengono riconosciuti i seguenti formati: Doodle, Flexidraw, Computer Eyes, Print Shop (formato compatibile, in questo particolare caso, solo per cio' che e' stato fatto attraverso la funzione SCREEN MAGIC), Bill Board (un programma analogo, per un certo aspetto, all'Icons Factory e pubblicato anch'esso dalla Solutions Unlimited).

Per quanto riguarda i formati in Multicolor abbiamo invece: Koala, Supersketch, Animation Station, Blazing Paddles, Bill Board.

Per i motivi grafici vengono riconosciuti sia il formato Print Shop, che quello Print Master (entrambi per le figure che vengono definite GRAPHIC), come pure e' riconosciuto il Newsroom (per le figure generate con la modalita' PHOTO).

Una volta caricato cio' che si vuole convertire si puo' passare alla sezione di modifica o rielaborazione cioe' quella definita, in inglese, EDIT.

Ed anche in tale sezione esistono due diverse sottosezioni di lavoro: una per la gestione dei motivi grafici ed una per quella delle pagine grafiche.

Nel caso della funzione EDIT GRAPHIC si ha la possibilita' di ribaltare il motivo grafico, di espanderlo, ridurlo, di velarlo (funzione piu' semplice da capire vedendone, in pratica, i suoi risultati), di stirarlo.

E, cosa piu' importante, vi e' la funzione, in questo sottomenu', per trasformare in figura il motivo grafico.

Poiche' e' probabile che in tale passaggio avvengano delle trasformazioni della figura (si aumentano i punti che definiscono una figura), e' possibile ricorrere alla funzione detta OPTIMIZE che permette di correggere tutte le eventuali aree che dovrebbero essere normalmente corrette manualmente dall'utente.

In pratica vengono risparmiati all'utente, con un ovvio guadagno in termini di tempo e di fatica, complessi e quanto mai lunghi lavori manuali con le sezioni di Edit presenti nei singoli programmi (ovviamente uscendo dall'Icons Factory).

Quanto appena detto ora a proposito della funzione EDIT GRAPHIC, vale anche per la sezione definita EDIT PICTURE; ovviamente in questo caso non troveremo piu' la funzione TO PICTURE (per convertire in pagina grafica), ma quella TO GRAPHIC, ovvero per realizzare la conversione, eventuale, da pagina grafica a motivo grafico.

Un'ultima osservazione prima di lasciare questa sezione: come ben sapranno ormai quasi tutti i lettori le dimensioni di un

motivo grafico sono molto piu' ridotte di quelle di una pagina grafica, ma per fare la conversione il programma tiene conto di cio' e permette all'utente di selezionare l'area della pagina grafica che si vuole convertire.

Una volta che poi si sia concluso il lavoro di EDIT (che forse e' cio' che occupa piu' tempo) e' poi finalmente possibile salvare quanto si e' ottenuto.

E per questo esistono, come avevamo visto per quanto riguarda il caricamento, anche due sezioni per il salvataggio.

Abbiamo cioe' la sezione di SAVE PICTURE e quella di SAVE GRAPHIC.

Con la prima e' possibile salvare delle figure solamente in HiRes nei seguenti formati: Doodle, Flexidraw, Computer Eyes, Print Shop (formato compatibile SCREEN MAGIC) e Bill Board.

Con la funzione SAVE GRAPHIC e' invece possibile salvare i motivi grafici ottenuti in formato compatibile con il Print Shop (anche il Companion) con il Print Master e con le cosiddette PHOTO del Newsroom.

Questo e' dunque, per sommi capi, quanto rappresenta la parte principale dell'Icons Factory.

Quanto invece non e' stato descritto rappresenta la parte marginale del programma che serve piu' che altro come settaggio iniziale e come funzioni di gestione, piu' che non per il vero e proprio lavoro grafico.

Per ulteriori chiarimenti, comunque, vale sempre l'invito,gia' piu' volte fattovi, di scrivere alla redazione di Commodore Time.

A presto sulle pagine di questa rubrica per parlare di interessanti novita' a proposito soprattutto di nuovi programmi di conversione giunti da poco in Italia e, soprattutto, di GEOS.

CESARE SCHIAVON

CITIZEN

VIKING 1

MONITERM

AutoCAD DISPLAY SYSTEM

HI-RES

VIKING 1 AUTOCAD

Display System

Il sistema video-grafico ad alta risoluzione Viking 1, e' direttamente interfacciabile ai personal computer IBM della serie XT/AT/RT e compatibili, e' composto da un monitor monocromatico 19 pollici ad alta risoluzione collegato ad una potentissima scheda controller, che occupa uno degli [illegible] slot interni della macchina.
La linea estetica del monitor riprende quella della famiglia IBM ed e' stato appositamente disegnato per lavorare sull'unita' centrale.
Il Viking 1 permette di visualizzare 1280x960 pixels ad una frequenza di 66 HZ, una risoluzione fino ad ora ottenibile solamente in complesse stazioni di lavoro di prezzo molto elevato.
Il sistema usa il potentissimo Chip di controllo Hitachi HD 63484 ACRTC, che gestisce funzioni di controllo grafiche a velocita' elevatissime, che permettono di combinare, con estrema efficienza, operazioni in modo-testo con sofisticate funzioni grafiche nello stesso programma.

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE Srl
Milano (Italy)Tel.02/6705774

WALL STREET

Timeworks Inc.

Disco/Nastro

Volete comprare o vendere azioni senza avere grossi capitali e senza correre il rischio di perdere tutti i risparmi, frutto di anni di lavoro?

Bene, questo programma e' quello che vi serve!

Siete negli Stati Uniti, avete un capitale iniziale di 1.000.000 di dollari e potete accedere a crediti bancari per un'ulteriore somma di 200.000 dollari.

Inutile dire che i vostri denari li dovrete investire in borsa, a Wall Street, per cercare di diventare ancora piu' ricchi.

Potete comprare azioni,metalli preziosi, obbligazioni, miniere e qualsiasi altra cosa di valore ci sia sulla Terra.

Se si gioca soli lo scopo del game e' diventare sempre piu' ricchi e potenti e raggiungere la somma di 10.000.000 dollari in un lasso di tempo massimo di 15 anni.

Se si sceglie di giocare in due o quattro persone l'obiettivo e' "piu' semplice": avere piu' soldi degli altri concorrenti.

Il computer fa le veci del broker, il vostro fidato agente di cambio che esegue le operazioni in borsa.

Per chi non e' abbastanza abile e fortunato e' facile finire in bancarotta: facendo investimenti sbagliati, magari cercando di fare l'affare del secolo.

I profitti, oltre che dagli investimenti azionari, sono determinati dagli introiti o dalle perdite di una compagnia di esplorazione mineraria e petrolifera di cui siete possessori.

Il ritrovamento di un importante giacimento puo' risollevare le sorti di chi ha precedentemente acquistato delle cattive azioni.

Particolare attenzione e' da prestare al mercato del denaro, ovvero all'andamento dei tassi di interesse che possono variare dall'8 al 12% su base annuale.

Per chi ama il rischio, ci sono degli "special high-risk investments", che possono fruttare interessi del 400% !! ma che spesso conducono al fallimento.

Il programma e' suddiviso in quattro parti:

- THE BIG BOARD: che mostra ciascun investimento
- TRADER SUMMARY: solo se si gioca in due o piu' persone, mostra la situazione di ogni giocatore
- TRADER DETAIL DISPLAY: mostra gli investimenti di ogni trader in dettaglio
- BAR CHARTS: mostra la fluttuazione del valore dell'investimento nel passato.

WALL STREET e' senz'altro un ottimo gioco da tavola, una specie di Monopoli molto piu' evoluto, dedicato a tutti i possessori di un Commodore 64, che hanno del tempo da dedicare al computer e che magari con degli amici/avversari vogliono passare qualche ora di follia, investendo milioni di dollari e condizionando l'andamento di vari titoli azionari....come fanno i grandi personaggi della finanza internazionale.

Un programma che ha anche dei risvolti educativi, visto che per poter giocare occorre leggersi il manuale e comprendere tutti i meccanismi che regolano il mercato azionario.

STRATEGIES REVIVAL

Negli articoli che fanno seguito a queste poche righe di presentazione, ci occuperemo di alcuni simulatori di volo commercializzati negli scorsi anni, che presentano delle valide qualita' sia grafiche sia di simulazione, che ne fanno dei programmi ancora attuali e per niente superati.

Tutti hanno una caratteristica in comune: non sono dei puri simulatori di volo, ma uniscono al fatto di pilotare un aereo, il doversi confrontare con aerei ed installazioni nemiche.

Si va dal vecchio Spitfire, glorioso caccia della RAF nella II Guerra Mondiale, al moderno F-15 ed al Lancaster, anch'esso vecchio e glorioso aereo dell'ultima grande guerra.

Vi troverete ad operare in vari ambienti, lontani geograficamente fra di loro in condizioni completamente differenti, potrete scegliere di pilotare un aereo da superuomini come l'F-15 o aerei piu' a misura d'uomo come i turboelica.

Questi tre programmi non si rivolgono solo agli appassionati dei board-game o delle simulazioni, ma a tutte le persone che vogliono divertirsi con un C64.

SPITFIRE ACE

MicroProse Software

Disco/Nastro

Se qualche volta avete sognato di essere il pilota di un aereo da combattimento, e di scontrarvi con i caccia tedeschi sopra i cieli dell'Europa durante il secondo conflitto mondiale, la MicroProse con questo ennesimo simulatore di volo, ve ne offre l'occasione!

Il programma e' realizzato molto bene, la grafica e' buona, simile a quella di Flight Simulator o di Jet.

All'inizio del game si puo' scegliere lo scenario dei combattimenti, fra le varie missioni possibili ricordiamo:

- FRANCE: siete in volo di pattuglia sui cieli della Francia alla ricerca di aerei nemici
- DUNKIRK: dovete difendere le truppe alleate che si stanno ritirando dalla Francia e sono sottoposte agli attacchi degli Stuka
- FLIGHTER SWEEP: siete protagonisti della Battaglia d'Inghilterra contro i celebri intercettori tedeschi Messerschmitt 109
- NIGHT FIGHTER: dovete intercettare e distruggere i bombardieri tedeschi che di notte attaccano Londra e le altre citta' britanniche
- MALTA: decollate dall'isola di Malta alla ricerca dei convogli tedeschi che portano i rifornimenti alle truppe di Rommel

- AIRBASE ATTACK: dovete difendere gli aeroporti della RAF dagli attacchi della Luftwaffe
- D DAY: supportate le truppe alleate che stanno sbarcando nel nord della Francia, in Normandia
- V1: dopo il D DAY i Tedeschi iniziano a bombardare l'Inghilterra e Londra in particolar modo con le loro bombe volanti, dovete distruggerle prima che colpiscano il loro obiettivo
- ME 262: dovete intercettare e distruggere (se ci riuscite) i velocissimi Messerschmitt 262, i primi aerei a reazione del mondo.

E questi non sono che una parte dei possibili scenari.

Una volta deciso dove e contro chi combattere vi si presenta una schermata in alta risoluzione che rappresenta l'interno di uno Spitfire, ora col joystick muo-

vete la cloche dell'aereo e controllate tramite la tastiera tutte le altre funzioni del velivolo.

La strumentazione e' degna di un vero aereo, fra i vari indicatori e le numerose spie luminose ricordiamo:

- lo strumento che indica la velocita' del mezzo
- l'indicatore dell'altitudine
- l'indicatore della rotta
- l'indicatore del numero di munizioni rimanenti
- lo strumento che indica il regime di giri del motore...

Un buon programma, relativamente vecchio, anche se parlare di software piu' e meno recente e' un lusso che solo gli utenti Commodore si possono permettere, infatti utilizzatori di altre macchine sarebbero ben felici di avere SPITFIRE ACE, che e' un altro piccolo capolavoro della MicroProse Software.

F-15 STRIKE EAGLE

MicroProse Software

Disco/ Nastro

I piloti dei caccia piu' moderni non devono essere solo coraggiosi ed abili nel combattimento, ma anche maestri nell'uso dei sistemi di difesa e di attacco, esperti dei sistemi di navigazione e di mantenimento.

I nuovi aerei hanno prestazioni esasperate, non piu' a misura d'uomo, il pilota per prendere delle decisioni deve essere coadiuvato dall'ausilio di un potente computer.

E' il caso di questo nuovissimo aereo americano, F-15 e' forse il mezzo piu' avanzato presente in questo momento nelle forze armate di una nazione terrestre.

Il computer che supporta il pilota e' cio' che fa di questa macchina qualcosa di veramente unico.

Pensate, la MicroProse con questo programma mette a vostra disposizione un simulatore del "F-15 STRIKE EAGLE", un flight simulator che e' forse quello meglio riuscito nella vasta gamma di simulatori di aerei da combattimento.

La grafica e' senz'altro superiore a quella di Flight Simulator II o di Jet, la strumentazione, la dotazione di armi e l'ausilio del computer di bordo nella guida dell'aereo e dei vari missili e' sorprendente.

La simulazione della realta' e' esasperatamente "reale".

Si puo' optare fra vari

scenari dislocati in varie parti del mondo, si puo' scegliere se operare in:
- IRAQ: dovete penetrare all'interno del territorio iracheno per cercare di distruggere un reattore nucleare in grado di produrre ordigni atomici
- PERSIAN GULF: dovete pattugliare i cieli del Golfo Persico per individuare ed abbattere gli aerei iraniani ostili alle forze americane e saudite
- SIRYA: Vostro compito e' penetrare in territorio siriano e distruggere le basi dei nuovissimi Sam-9
- HANOI: sorvolate il territorio vietnamita per fotografare le nuove installazioni missilistiche
- EGYPT: dovete attaccare le basi di missili Sam all'interno del territorio egiziano
- HAIPHONG: dopo anni di pausa il comando decide di riprendere i bombardamenti sul Vietnam del Nord, vostro compito e' distruggere le basi radar e missilistiche dei Vietnamiti
- LIBYA: un task force comprendente la portaerei Nimitz entra nelle acque libiche, vostro compito e' distruggere gli aerei nemici che si avvicinano alle navi americane.

Come vedete sono presenti tutti gli scenari possibili ove operare con un mezzo aereo in questo travagliatissimo XX secolo.

Fra i vari sistemi d'arma in dotazione troviamo: missili aria-aria, missili aria-terra, bombe teleguidate, sistemi elettronici antimissile ed anti radar.

Gli avversari dispongono di: missili modernissimi come i SAM-9, aerei Mig-23, Sukhoi Su-22, Mig-21.

La missione si ritiene felicemente conclusa se vengono distrutti tutti gli obiettivi e se si fa ritorno indenni alla portaerei di partenza.

All'interno dell'aereo oltre alle solite spie luminose ed ai soliti indicatori, trovate una parte dello schermo dedicata al computer di bordo: col suo ausilio potete fronteggiare e distruggere piu' obiettivi contemporaneamente ed avere sotto controllo la situazione in tempo reale, non appena il radar identifica un aereo sconosciuto, il computer ne decodifica il tipo e vi avverte sulla sua distanza e sulle probabilita' di un'intercettazione.

F-15 STRIKE EAGLE e' stato commercializzato negli ultimi mesi del 1984 ed e' giunto in Italia nel "lontano" 1985, nonostante cio', e' tuttora un ottimo programma, senz'altro il miglior simulatore di volo (per Commodore 64), che permette anche di combattere; si rivolge ad un pubblico di appassionati della simulazione che non si accontentano solo di volare, ma vogliono anche "giocare" e misurarsi con aerei od installazioni avversarie.

Il dischetto e' venduto con un corposo manuale, indispensabile per il completo utilizzo del veicolo e per i codici d'accesso senza i quali non si puo' far girare il programma.

THE DAM BUSTERS

U.S.GOLD - SYDNEY
Development Corp.

Disco/Nastro

DAM BUSTER e' il nome che i piloti inglesi della seconda guerra mondiale hanno dato al famoso Lancaster B. MK I/III, uno dei migliori bombardieri in forza alla RAF.

Il velivolo in dotazione ai piloti di THE DAM BUSTERS della U.S. GOLD e' una versione modificata del Lancaster, atta al bombardamento a bassa quota con speciali bombe che, rimbalzando sulla superficie dell'acqua andavano ad urtare le dighe delle centrali elettriche tedesche.

Con questo ingegnoso sistema, i piloti della RAF hanno contribuito alla di-

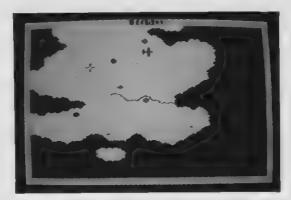
struzione di buona parte del potenziale industriale nemico.

Il programma ha varie schermate, una piu' spettacolare dell'altra, la grafica e' veramente superlativa.

Potete scegliere fra il posto di pilotaggio, le mitragliere frontali, le mitragliere laterali, il tavolo del navigatore, il quadro di controllo dei motori o quello dei danni subiti durante l'incursione.

Sarete quindi il pilota, il navigatore, il mitragliere ed il motorista.

Le schermate grafiche statiche, cioe' quelle raffiguranti i vari strumenti dell'aereo, sono tutte in alta risoluzione con una quantita' di leve, pomoli, cloche che si muovono ad un vostro comando, ci sono poi varie spie luminose che indicano lo stato dei motori, del carburante, delle munizioni e...., oltre a queste soluzioni grafiche veramente notevoli, lungo il volo si incontreranno palloni frenati, aerei nemici e la notte sara' illuminata dalle cellule fotoelettriche tedesche.

Una volta giunti nelle vicinanze dell'obiettivo, dovete far prendere quota al

velivolo, diminuire i giri dei motori e aprire il portello di lancio delle bombe....ora apparira' sul video il sistema di puntamento: quando i collimatori saranno in centro dovete sganciare.

A questo punto la simulazione del volo si interrompe per lasciar posto sullo schermo alle bombe che rotolano sull'acqua e colpiscono la parte superiore della diga (naturalmente se siete stati abbastanza abili ed avete seguito alla lettera le indicazioni sull'utilizzo di questi ordigni rimbalzanti).

All'inizio del game si puo' scegliere il livello di difficolta' e se necessario fare dei voli di prova.

Un programma veramente completo, che come, simulazione ha qualcosa meno del mitico Flight Simulator II, che ormai e' un termine di paragone, ma che da all'utente quel pizzico di suspance in piu': l'evitare i tiri della contraerea, il misurarsi con i piloti degli ME110 nemici, il dover continuamente cambiare di ruolo da comandante a mitragliere a navigatore a puntatore, fanno di DAM BUSTER un programma molto bello ed attuale.

SAILING
Based on the world-famous Americas Cup Race. Sailing gives you hou
of thrills (and hopefully no spills) on the ocean wav
First, you design your own yacht – choosing the specifications you thi
will win the da
Then it's tactics all the way as the battle commences
Choose the nation you want to represent, then challenge the yachts tw
places above you in the table. With them out of the way, you're ready
beat the next ones and the next, until you're the winne
Out there on the ocean you'll need all your skills as a seaman to ste
your yacht around the buoys on the course and to put up and take dow
the spinnaker (winding the joystick
Don't forget to watch out for the weather. Just one gust of wind can blo
your chances of winning
And remember. Only the strongest can survive the course and bea
fifteen other nations in one of the greatest ocean races of all time
A 1555
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Available on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99)
and disk (£14.99) and Spectrum 48K/128K
Mail Order: Activision (UK) Ltd., 23 Pond Street, London NW3 2PN

SAILING

ACTIVISION

Disco/Nastro

L'abbiamo appena ricevuto dall'Inghilterra, speditoci fresco, fresco, dai nostri "amiconi" dell'Activision, ci e' piaciuto moltissimo ed ora ve lo presentiamo, speriamo, in anteprima assoluta!!

SAILING e' un gioco molto originale ■ spumeggiante (nel vero senso della parola!) che ricrea sul pixel del nostro schermo video tutta la magia ■ l'avventurosa atmosfera delle regate internazionali.

Si possono decidere le sorti di ben 18 equipaggi delle altrettante piu' famose imbarcazioni da regata di tutto il mondo, sfidando tutti gli avversari ■ guadagnandosi uno dei migliori posti nella classifica internazionale.

Chissa' che questa non sia la volta buona per riportare in primo piano le imprese della nostra Azzurra e per migliorare le sue passate prestazioni non molto entusiasmanti!

Dunque, si parte dalla schermata di presentazione in cui una stupenda pagina grafica, unita ad una accattivante musichetta, ci presentano una classica "istantanea" da regata.

Da qui si passa, premendo il tasto di fuoco, al primo menu' di gioco in cui si puo' scegliere l'equipaggio della nazionalita' preferita.

Quindi si passa al piu' importante menu' di SAILING dove si puo' costruire ■ modificare a proprio piacimento l'imbarcazione con la quale si andra' poi a gareggiare.

Si puo' inserire un nome preferito (Azzurra?! Mmmm, poca fantasia!!), scegliere il materiale che compone lo scafo, fibra di vetro, legno ■ alluminio, modificare la profondita' della linea di galleggiamento, ritoccare la carenatura, la conformazione della prua ■ della deriva, il tutto visto nell'ottica di preparare la nave di regata al meglio delle sue possibilita'.

Per fare tutto questo e' anche necessario informarsi sulle condizioni atmosferiche che, nella parte inferiore dello schermo, vengono preannunciate per il giorno della gara, considerando, dunque, i tipi di vento, la forza di questi, la loro direzione e cosi' via, modificando all'occorrenza le caratteristiche della vostra nave.

Abbandonato il tecnigrafo di Boat Designer, vi potete lanciare, anima e corpo, nella competizione.

Si deve percio' scegliere uno dei due avversari che, a pari punti in classifica, devono gareggiare con voi e, quindi, si mollano gli ormeggi e ci ritrova in mare aperto.

In questa che e' la fase piu' spettacolare ■ divertente di SAILING, l'Activision ha fatto un eccellente lavoro; la grafica, impeccabile ed immediata, come sempre, ci mostra il ponte di prua dell'imbarcazione, la console degli strumenti necessari alla navigazione e, naturalmente, un'ampia veduta del percorso di gara, realizzata da uno stupendo mare blu, mosso da imprevedibili ■ spumeggianti cavalloni.

Davanti a noi, appena ini-

ziata la regata, compare l'imbarcazione avversaria che, regolando il nostro spinnaker, dovremo cercare di superare, percorrendo il tracciato triangolare, delimitato da tre boe gialle.

Sul nostro Nauti-radar, posto nello schermo in basso a destra, possiamo osservare la carta nautica in cui le tre boe sono realizzate da tre puntini luminosi, e le due imbarcazioni sono identificabili rispettivamente con una crocetta blu, quella avversaria, e una crocetta rossa lampeggiante, quella del giocatore.

I venti, si sa, cambiano spesso direzione e, percio', bisognera tener d'occhio le varie previsioni atmosferiche mostrate nei bollettini che, spesso, ci vengono trasmessi nella parte inferiore dello schermo.

Se riuscirete a battere il vostro avversario avanzerete di alcuni punti nella classifica internazionale che viene mostrata al termine di ogni gara e, da qui, potrete proseguire, sfidando equipaggi sempre piu' esperti ed agguerriti.

Ed ora alcuni consigli: innanzitutto, lo ripeto, e' molto importante tenersi costantemente informati sulle condizioni meteorologiche, inoltre lo spinnaker va utilizzato, e quindi innalzato, con parsimonia e avvedutezza solo quando il vento non e' troppo forte e si trova, preferibilmente, proprio dietro di voi.

E' anche utile sperimentare vari modelli di imbarcazione, modifcandoli in fase di progettazione, per incrementare al massimo la manovrabilita' in concomitanza con il variare della linea di galleggiamento, della velocita' e dell'agilita' del vostro scafo.

Ad esempio, aumentando la lunghezza della nave, porta ad un'estensione delle vele e ad una maggiore velocita', a scapito, pero', della manovrabilita'.

Insomma, credo proprio che in questo gioco molti di voi potranno fare sfoggio delle abilita' di progettisti e disegnatori, potendo verificare e correggere continuamente le proprie ideazioni, rendendo la propria imbarcazione sempre piu' competitiva e temibile.

Un buon gioco, quindi, decisamente originale che si riesce a discostare nettamente dagli schemi dei game designer di tutto il mondo, evitando di essere inglobato in un genere specifico (shoot'em up, adventure ecc..) e presentandosi come un ottimo prodotto, capace di ridestare le assopite attenzioni di tutti i videogiocatori, ormai immersi fino al collo in videogiochi sempre uguali.

Opps! Mi e' appena arrivato in faccia uno spruzzo d'acqua di mare..., sapete, ho lasciato lo spinnaker alzato ed il mio equipaggio, per scrivere questo articolo ma, ora, devo proprio tornare al mio equipaggio o saro' squalificato!

Buona navigazione!!!

STAR RAIDERS II

ACTIVISION

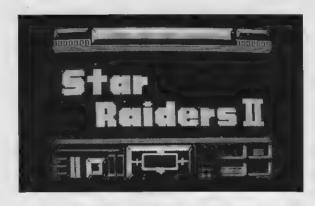
Disco/Nastro

Arrivato, fresco fresco, dall'Inghilterra, insieme allo stupendo Sailing, questo STAR RAIDERS II ci e' pervenuto in via particolare dall'Activision che ha potuto accludere al supporto magnetico una fotocopia delle istruzioni originali del gioco, data la prossima ma non ancora iniziata commercializzazione di questo.

E' dunque una vera e propria anteprima che offriamo a tutti i piu' esperti ed esigenti videogamer italiani.

La storia e' lunga; quella di Star Raiders e' una saga che vanta numerosi capitoli ed episodi, che hanno divertito gli appassionati di tutto il mondo sin dai tempi delle care vecchie console per videogame Atari, Intellivision ecc., ecc...

Forse molti di voi ricorderanno questo gioco nella sua originaria versione per la base Atari, per la quale veniva fornito, insieme alla confezione di Star Raiders, un apposito tastierino numerico utile per espletare la vasta gamma di comandi previsti dal gioco, altrimenti inutili a causa della mancanza di una tastiera alfanumerica annessa alla console.

Ebbene si, e' proprio lui; dopo qualche anno dalla sua presentazione, Star Raiders approda, finalmente, anche ai personal e home computer, ripresentandosi in una nuovissima veste, riveduta e corretta.

Il meccanismo di gioco e', praticamente, sempre quello.

I vecchi invasori della nostra galassia, tali Zylon, che nel primo tomo di questa epopea spaziale ci avevano dato molto filo da torcere, se ne sono finalmente andati ma, covando un'inestinguibile sete di vendetta, hanno pensato bene di aggredire il sistema della stella Procione, alleato del genere umano, scatenando nuovamente un conflitto intergalattico.

La Federazione Stellare ha, quindi, ancora bisogno dei vostri servigi come abilissimi piloti e guerrieri, mettendovi a disposizione un supercaccia stellare, frutto delle piu' avanzate tecnologie belliche del genere umano.

Con il votro Liberty Star, dunque, dovrete, ancora una volta, sventare la minaccia aliena, girovagando per l'intero sistema di Procione, ingaggiando furibondi scontri con tutti i nemici che incontrerete.

Il crudele comandante in capo delle forze Zylon, Tale Chut, ha disseminato, qua e la', per tutto il sistema stellare, numerose squadriglie di caccia che, oltre a pattugliare i vari pianeti invasi dagli Zylon, possono impegnarvi in combattimento e intraprendere furiosi attacchi ai danni delle vostre astronavi base dove vi potete rifornire di carburante e munizioni ed effettuare tutte le riparazioni necessarie durante il gioco.

Il sistema della stella Procione, si compone di numerosi corpi celesti, tra cui i pianeti Gaon, Morkoth e lo stesso Zylon, patria dei minacciosi e belligeranti alieni.

Inutile dire che le concentrazioni maggiori di forze nemiche si trovano nelle vicinanze di questi pianeti e, quindi, dovrete cercare di liberare questi ultimi dalla odiosa morsa degli invasori, prima di cancellare dagli spazi aperti, le avanguardie aliene.

Sul vostro Liberty Star disponete di alcuni tipi di armi; abbiamo, innanzitutto, i classici e immancabili cannoni ad impulsi laser,

capaci di distruggere i velivoli nemici, le cannoniere a ioni, in grado di produrre ingenti danni alle astronavi madri degli Zylon e alle loro corazzate, e i cosiddetti Surface Star Bursts (SSB), siluri nucleari, utilizzabili per disintegrare le basi spaziali Zylon.

Sulla cartina stellare, richiamabile premendo la sbarra spazio, appare la dislocazione dei vari pianeti, delle forze Zylon e, identificabile da un'icona a forma di mano, la posizione del vostro mezzo d'assalto.

Come nella versione originaria, quindi, dovrete girovagare per tutto il sistema, guardandovi le spalle da eventuali attacchi a sorpresa e cercando di "sfoltire" le zone di massima concentrazione dei velivoli nemici.

Altri comandi, impartibili da tastiera, sono presenti durante lo svolgimento del gioco.

Abbiamo infatti il tasto "T", che mostra la cartina tattica e militare ravvicinata delle varie zone occupate dai nemici, il tasto "W" che da' accesso alla strumentazione necessaria alla scelta e all'impiego dei vari tipi di armi, il tasto "S", che attiva e di-

sattiva gli schermi deflettori del Liberty Star, e il tasto "P" che mette il gioco in pausa.

Molto importanti sono anche le basi della Federazione Spaziale che, disseminate nei vari punti strategici dell'intera mappa stellare, possono accogliere il Liberty Star, rifornirlo e ripararlo dopo gli scontri.

Gli Zylon le attaccano, quindi occhio a non rimanere senza basi, onde evitare di rimanere bloccati e completamente soli nel bel mezzo della battaglia.

La grafica di Star Raiders II, per fortuna, non ha proprio nulla a che vedere con quella del vecchio Atari, nella precedente versione, gratificando il giocatore di ottime vedute dell'intero scenario di battaglia e di tutte le strumentazioni a bordo del Liberty Star.

Gli effetti sonori sono sviluppati con particolare cura e, nel complesso, offrono un'ottima colonna sonora adeguata alla drammaticita' della vostra missione.

L'Electric Dreams (ora incorporata all'Activision) anche in questa occasione ha fatto un ottimo lavoro, riportando "alla luce" un vecchio successo del passato, dotandolo di una realizzazione degna dei migliori arcade, sotto tutti i punti di vista.

Tutti quelli che hanno gia' provato questo gioco, qualche anno fa con qualche console domestica, avranno senz'altro molte difficolta' a riconoscere in questa eccezionale miscela di azione, strategia, grafica arcade e infinito coinvolgimento, la prima versione di Star Raiders, ormai dimenticata tra le brume del passato.

Armiamoci e...partite, dunque, alla volta delle flotte spaziali Zylon; a questo punto, una battuta gia' ampliamente sfruttata non puo' non essere d'uopo e, quindi: in bocca all'Alieno!!!

ARCTICFOX

EGA

Disco

Si parla ancora di ARCTIC FOX. Dopo averlo giocato per ore ed ore sull'incredibile Amiga ci e' parso doveroso presentare questa stupenda simulazione di guerra nella sua versione per il CBM64 che in questa occasione ha poco da invidiare al suddetto personal computer.

Basandosi sulla classica impostazione alla Stellar 7 (ancora una volta si parla anche di questa pietra miliare del videogioco!), ARCTIC FOX vi mette nei panni di intrepidi carristi del futuro, impegnati in uno scontro all'ultimo sangue nelle desolate lande della fredda Antartide.

I soliti odiosi alieni, che in questo caso provengono dal pianeta STV-7X (e chi lo conosce?!), hanno stabilito una testa di ponte galattica in Antartide, delimitando le loro installazioni e le loro basi di attracco con un potente scudo energetico.

Codesti "simpaticoni" hanno messo in funzione delle particolari attrezzature in grado di eliminare tutto l'ossigeno presente nell'atmosfera terrestre per renderla simile a quella del loro pianeta natale, arricchendola di metano, ammoniaca e cloro (che bonta!!).

Tutto questo non puo' non compromettere seriamente il futuro del genere umano le cui sorti sono state affidate ad alcuni valorosi combattenti che, penetrati nel vasto perimetro delle installazioni nemiche, devono tentare il tutto per tutto per distruggere gli alieni e i loro diabolici macchinari.

Vi trovate dunque al comando di uno dei piu' sofisticati carri-armati mai prodotti, dotato di una potente cannoniera laser, di missili terra-aria e di ordigni anticarro.

ARCTICFOX, questo il nome in codice di questo Panzer del futuro, si trova pero' completamente isolato, al limite della zona controllata dal nemico e dovra' agire il piu' velocemente possibile senza alcun contatto radio dalla propria base onde evitare di essere identificato, rilevato e attaccato in massa dai belligeranti alieni.

A questo proposito ARCTICFOX possiede particolari caratteristiche che vi permettono di poter fidare su un ottimo mezzo da combattimento da opporre alle ingenti forze nemiche.

Oltre ai laser ed ai missili, il vostro carro puo' eludere la sorveglianza dei

radar alieni, sotterrandosi completamente nella neve, potendo tuttavia lanciare i missili terra-aria contro i veicoli avversari, senza essere identificato o scoperto.

Inoltre, ARCTICFOX puo' raggiungere i 100 chilometri orari, presenta una notevole stabilita' anche sui terreni melmosi e ghiacciati e, nel complesso, offre una stupefacente manovrabilita', unita ad un'immediata ed elementare utilizzazione delle proprie risorse belliche.

Sul vostro carro, inoltre, e' stata installata una telecamera a prova di proiettile nella parte posteriore, in modo da offrire, in concomitanza con il visore installato sulla torretta di comando, una visione a 360 gradi dell'ambiente che vi

circonda.

La strumentazione di bordo, inoltre, vi offre tutte le informazioni indispensabili per portare a termine la vostra missione, rilevando il tasso di ossigeno ancora presente nell'atmosfera, il numero di scudi deflettori a vostra disposizione, la posizione dei nemici, le coordinate di ogni zona che vi troverete a percorrere ■ la gravita' dei danni subiti durante gli attacchi nemici.

A questo proposito abbiamo numerosi indicatori di gioco fra i quali una utilissima bussola, l'indispensabile scanner per il rilevamento dei nemici e i vari visori sui quali viene evidenziato il numero di missili e di mine rimasti.

E' molto importante prestare particolare attenzione al visore luminoso che compare nella parte superiore dello schermo che rappresenta, per tutto il gioco, l'interno del vostro carro ■ il visore frontale esterno.

Su questa sbarretta luminosa compare la scritta "SPOTTED" (identificato) ogni volta che una pattuglia nemica o un'installazione fissa rileva la vostra posizione.

Da questo momento in poi iniziano i guai; infatti, entro pochi secondi avrete, come si suol dire, "compagnia" e dovrete vedervela con i vari mezzi da combattimento diretti contro di voi per cancellarvi dalla faccia dell'Antartide!

Ma che diamine, siete ■ non siete degli intrepidi combattenti?!

Dunque, gettatevi nello scontro e cercate di distruggere, per primi, i veicoli da ricognizione (Recon Sled) prim'ancora di attaccare i carri ■ i caccia alieni in quanto, la vostra posizione potrebbe essere trasmessa ad altre unita' presenti nella zona proprio dai Recon Sled, complicandovi ulteriormente la vita in quel del Polo Sud.

Le istruzioni di gioco, molto chiare al riguardo, vi informano anche della possibilita' di ruotare molto velocemente la torretta di ARCTICFOX, unitamente ad un movimento in retromarcia, proprio per districarsi il piu' egregiamente possibile anche nelle situazioni di combattimento piu' complesse, cercando di subire la minor quantita' di danni possibile.

Scopo primario del gioco ■' quello di localizzare, distruggere il quartier generale alieno costituito da un agguerritissimo fortino sperduto tra i ghiacci ■ le nevi eterne, cercando, nel contempo di eliminare quanti piu' convertitori d'aria sara' possibile, per guadagnare tempo, rallentando il processo di trasformazione dell'atmosfera terrestre.

Non e' affatto facile riuscire vittoriosi ad ARCTICFOX.

Infatti, a complicare ulteriormente le cose, la landa che vi trovate a percorrere e' costituita da quattro differenti zone geografiche che presentano numerosissimi ostacoli ed insidie naturali, quali gli infidi ■ mortali crepacci che si aprono un po' ovunque all'interno del perimetro alieno delimitato dalla barriera energetica.

Cosa poco salutare e' quella di trovarsi in piena azione di guerra bloccati in un canalone o chiusi fra i crepacci che si aprono in tutte le direzioni, dovendo cosi' dire addio all'incredibile agilita' e manovrabilita' del votro carro a causa degli ostacoli naturali incontrati.

Abbiano ben 5 tipi di veicoli alieni e 5 tipi di installazioni fisse tra i quali districarsi per portare a termine la nostra missione.

Pericolosissime sono anche

le mine fluttuanti (mobili) che, disseminate qua e la', nei punti piu' impensati, una volta agganciate dai radar al vostro ARCTICFOX, lo seguiranno cercando di entrare in collisione con esso per porre fine alla vostra carriera di carristi.

Si dispone, infatti, di una sola vita ■ non vi e' la possibilita' di guadagnarne altre come bonus.

Insomma, ARCTICFOX non e' un gioco, e' una vera avventura di guerra, molto realistica ed impegnativa e, per questo, drammatica.

Si possono scegliere tre tipi di competizione che vanno da una semplice sessione di allenamento, ad una missione facilitata, con molti scudi deflettori, il maggior numero possibile di missili e di mine e con alieni particolarmente stupidi, fino alla vera ■ propria sfida all'ultimo sangue in cui ogni mossa, piu' o meno lecita, sara' messa in pratica dal nemico, in questo caso l'"odiato" CBM64, per terminarvi e lasciar campo libero agli alieni all'"ammoniaca".

A questo proposito, chi vi

scrive ha pensato bene di regalarvi alcune preziose informazioni sulla posizione di alcuni Air converter ■ dei fortini di comunicazione piu' difficili da scovare, prossimamente su questi schermi (pagine!) sara' rivelata l'esatta ubicazione della fortezza aliena principale (ancora da scovare!).

Tutto questo giusto per farvi prendere un po' di confidenza con il gioco e, nello stesso tempo, per non privarvi immediatamente del magico ed eccitante divertimento che proverete nell'esplorare la desolata ■ misteriosa Antartide, alla ricerca delle roccaforti nemiche.

All'inizio dicevo che il CBM64 ha poco o nulla da invidiare alla versione di questo gioco per Amiga e cio' si rivela particolarmente veritiero in quanto, a parte le inevitabili differenze per quanto concerne le possibilita' grafiche dei due computer, lo spirito ■ tutte le caratteristiche di ARCTICFOX sono state trasportate integralmente anche nella versione per il "piccolo" di casa Commodore.

Questo fatto si rivela molto soddisfacente e conveniente per tutti coloro che, ora per ora, invidiano la stupenda spettacolarita' dei videogiochi per Amiga ma, a voler essere pignoli, fa venire qualche dubbio agli utenti Amiga, in quanto la EGA avrebbe forse potuto fare qualcosa per Arcticfox Amiga, se non avesse preso in considerazione la possibilita' di convertire quest'ottimo gioco anche per i miseri 64K del CBM64.

Ad ogni modo questo videogame non fa che riscuotere successi in ogni parte del mondo e cio' non e' che la riprova dell'indiscussa professionalita' e serieta' della sua casa prodruttrice.

Non vi dico altro, so che ormai molti di voi stanno fremendo per poter lasciare le pagine di Commodore Time alla volta dell'Antartide computerizzata e, dunque, non mi resta che augurarvi buona caccia e... in bocca all'Alieno!!!

Air Converter	:	52,06/82,09
		52,30/82,16
		50,53/82,34
		53,42/82,50
		55,01/83,14
		52,33/82,44
		54,23/82,12
Radar	:	54,17/82,64
		55,40/82,42
		53,00/82,00
Comm. Fort	:	51,04/82,57
		51,10/82,05

TAITO
COIN-OP
TAITO
COIN-OP

ARKANOID

IMAGINE

Disco/Nastro

Nuovissimo, bellissimo, fortissimo!!!

Tutto cio' si puo' dire del nuovo videogioco prodotto dalla Imagine dopo aver comprato i diritti dalla celebrata Taito.

Da un connubio di tali famosissime case produttrici di software per home computer e per sale giochi, non poteva non nascere una delle piu' riuscite trasposizioni da bar denominata, in questo caso, ARKANOID.

Si tratta dell'ennesimo "breakout" (o distruggi muro) ma, ragazzi, che giocoo!!

Attraverso ben dieci diversi schermi, la Imagine e' riuscita, quasi contemporaneamente alla casa madre dell'omonimo arcade, a presentare, integralmente, nella versione casalinga uno dei piu' attuali e divertenti coin-op, rendendo obsolete e ridicole tutte le passate analoghe produzioni di altre software house.

Siamo dunque in presenza del solito muro di coloratissimi mattoncini che, in questo caso, assumono una dimensione "spaziale" e fantascientifica in quanto essi vengono a formare una grossa installazione nemica da distruggere, dirigendo contro di essa uno speciale proiettile rimbalzante controllato dalla vostra astronave.

La classica sbarrettina controllata dal giocatore, infatti, e' realizzata come una velocissima astronave a forma di siluro, capace di far rimbalzare e dirigere, con relativa precisione, l'ordigno rimbalzante contro i mattoncini colorati.

Fin qui niente di nuovo, ma i programmatori di ARKANOID hanno pensato bene di introdurre qualche originalissima novita' in questo tipo di gioco gia' sfruttato ampliamente.

Innanzitutto, oltre a cercare di distruggere,nel piu' breve tempo possibile i vari muri in questione, bisogna raccogliere delle letterine luminose che, di volta in volta, cadono dall'astronave aliena verso la sbarretta mobile.

Queste lettere hanno diverse caratteristiche, infatti, molto utili per poter procedere nel gioco; la D vi fa guadagnare tre palline (proiettili) in piu', la S rallenta i velocissimi ed imprevedibili rimbalzi della sferetta, la E allunga la sbarretta di controllo, rendendo piu' facile l'intercettazione dei colpi rimbalzanti, la P fa ottenere una vita bonus, la C rende magnetico il rivestimento della vostra astronave, in modo da bloccare i rimbalzi dei proiettili, la L permette di sparare veri e propri colpi di laser contro il muro, indipendenti dalle sferette rimbalzanti e, infine, la B apre, sul lato destro dello schermo, un passaggio al "muro" successivo.

Tutti questi particolari bonus si rivelano molto utili e, peraltro, indispensabili per giungere sino al decimo ed ultimo schermo, molto impegnativo da completare.

Inoltre, proprio per complicarvi ulteriormente la vita, i programmatori di casa Imagine hanno inserito, in ogni schermo di gioco, moltissimi esserini alieni che, se non vengono distrutti dai vari rimbalzi della vostra pallina, possono attaccare e far esplodere la sbarretta/astronave, facendovi perdere una vita.

Anche in questo particolare aspetto del gioco, ARKANOID si rivela in tutta la sua perfezione e completezza rispetto al fratello maggiore arcade in quanto, oltre ad una grafica stupenda, ogni elemento presente in sala giochi e' stato fedelmente trasportato in questa ultima fatica dell'Imagine, evitando ad ogni giocatore i soli frustranti e negativi confronti con il tanto amato gioco al bar.

ARKANOID e' un gioco davvero stupendo anche perche', nonostante le molte innovazioni e le originali caratteristiche create dalla Imagine, conserva la stessa immediatezza e l'irrinunciabile coinvolgimento delle passate versioni dei vari breakout, potendosi cosi' piazzare, senza difficolta', ai primi posti delle classifiche dei videogame piu' venduti.

ARKANOID e' un gioco per tutti, dagli smanettoni piu' accaniti agli strateghi e avventurieri piu' abili, ricco di una piacevolissima carica di divertimento che piace, rilassa e intrattiene, senza richiedere un particolare sforzo intellettivo, ad ogni tipo di utente, offrendo, ancora una volta, una delle piu' centrate e riuscite espressioni del piu' puro dei videogame.

Grafica da bar ed effetti speciali, infine, confezionano egregiamente un ottimo ed irrinunciabile passatempo computerizzato degno di costituire una pietra miliare nella storia del videogioco.

BOMB JACK II

ELITE

Disco/Nastro

Eccolo, e' lui, e' tornato: Bomb Jack e' di nuovo tra noi!!!

Brivido di terrore e raccapriccio serpeggia tra i videogiocatori di tutto il mondo!!!

Uno dei giochi piu' amati, sofferti e gettonati,, nelle sale giochi di tutto il mondo e, recentemente, anche sul CBM64 di tutto il globo, ci viene riproposto nella sua nuova versione nel secondo episodio sempre targato Elite.

Nel frattempo molte software house avevano cercato di imitare, copiando, questo divertente platform-game (cfr. i vari Bombo) ma, oggi, l'Elite ha voluto riconfermare la propria supremazia nella produzione di videogiochi, rivendicando la giusta "paternita'" di questo Coin-op di grande fama.

La grafica e' tutta nuova, migliorata e sfruttata al massimo per fare di Bomb Jack II un vero e proprio emulo delle sale giochi e per offrire ad ogni utente una entusiasmante atmosfera tutta arcade.

Le piramidi ■ i grattacieli di New York hanno lasciato il posto a futuristici scenari, decisamente "campati per aria" con immensi cieli coloratissimi e dimensioni davvero fantascientifiche.

Gli schermi di gioco sono ben 10 e i movimenti del nostro eroe di turno sono stati ritoccati ■ migliorati per quanto concerne l'agilita' e la manovrabilita'.

Il topolino col mantello, infatti, ha smesso i panni da supereroe dei fumetti e si e' messo qualcosa di piu' adatto, prima di entrare nella fantasmagorica scena del suo secondo episodio computerizzato.

Un omino semplice, semplice e' dunque cio' che nel primo tomo di questa saga videogiochistica si presentava come il supereroe delle bombe ma, l'apparenza in questo caso inganna davvero.

Nonostante il nostro simpatico protagonista assomigli ad un "qualsiasi" Mario (di Donkey Kong & Co.) i suoi movimenti sono molto piu' elastici, dinamici e davvero imprevedibili per tutti coloro che avranno ormai imparato a memoria Bomb Jack I.

Si possono saltare piu' piattaforme senza dover "spingere" con il joystick il nostro omino ed e' possibile sviare ed ingannare gli inseguitori ed i vari nemici che popolano le varie schermate, compiendo balzi e movimenti rivoluzionari e imprevedibili.

Inoltre il nostro amico ha a disposizione un certo quantitativo d'energia oltre alle classiche tre vite per partita in quanto, dato che spesso si deve necessariamente entrare in collisione con i vari sprite nemici dello schermo, questa energia bonus evita, consumandosi notevolmente, di farci perdere una vita per recuperare l'ultima bomba su una piattaforma.

A questo proposito gli indicatori di gioco sono stati creati ad immagine e somiglianza di un qualunque arcade di successo, utilizzando un terzo dell'intero schermo per informarci sulla quantita' di energia rimasta, sui vari punteggi conseguiti e sul numero di vite rimaste.

Anche le famose bombe che il nostro eroe deve raccogliere si sono rifatte il trucco e sono state trasformate, udite, udite, in stranissimi e comunissimi "sacchi di patate" sparsi qua ■ la' sulle varie piattaforme del gioco.

Raccogliere per prime quelle che lampeggiano puo' far guadagnare punti bonus ed energia extra e, inoltre, ogniqualtanto i vari nemici iniziano a lampeggiare per qualche secondo, e in questi attimi possono essere attraversati e toccati senza alcun pericolo, un po' come i fantasmini di Pacman.

L'azione e' dunque frenetica ■ furiosa e il divertimento non manca di certo.

E' comunque necessario prendere un po' di pratica con i nuovi movimenti del nostro omino, in qualche partita di prova, prima di lanciarsi a capofitto per conseguire altissimi punteggi, registrabili nel tabellone implementato al programma.

Insomma, per voi videogiocatori da bar e da console casalinga, questo Bomb Jack II e' davvero un bocconcino prelibato che vi fara' sudare e soffrire come un vero arcade che si rispetti.

La grafica, lo ripeto, risulta molto migliorata rispetto alla precedente edizione in questo gioco e gli effetti sonori, con musichetta compresa, sono davvero all'altezza e nulla hanno da invidiare agli invidiati "fratelli maggiori" arcade.

E' bello, divertente, piacevolissimo e molto impegnativo; vi basta?!

Correte a procurarvelo!!!

CT

TOP GUN

Ocean

Disco/Nastro

Anche se non stiamo parlando di cucina e del programma Micro Cookbook e quindi, anche se non ci rivolgiamo direttamente al pubblico femminile, molte di voi, videogiocatrici assatanate (in senso buono) non riusciranno certo a reprimere o soffocare un sospirone, pensando al "belloccio" Tom Cruise, potragonista dell'omonima pellicola da cui la Ocean ha tratto questo videogioco.

Ebbene si', da oggi anche noi potremo provare l'ebbrezza di pilotare un velocissimo F15, lanciati nell'immensita' dei cieli, emulando le gesta di Maverick e Goose, indimenticabili assi dell'aria di Top Gun cinematografico.

La Ocean, dal canto suo ha fatto ancora centro, unendo un semplice ed ottimo simulatore di volo ad un classico shoot'em'up molto affine ai passati Mig Alley Ace e simili, presentando un ottimo gioco che, chiamato Top Gun, ottiene tutte le carte in regola per diventare un best seller.

Il programma vi pone immediatamente al comando di un F16, in varie missioni di allenamento, contro il computer o contro un avversario umano, per poter conseguire la laurea di "Topgunnisti" (l'USAF mi perdoni!!!) destinati a comandare un piu' potente e complesso F15.

Lo schermo e' diviso in due porzioni che rappresentano le varie fasi del gioco relativamente al tipo di competizione, ad uno o a due giocatori, selezionata.

Appena caricato il programma, il vostro F16 decollera' dalla portaerei base lasciando quindi il posto ad un'ottima ed immediata rappresentazione della carlinga del vostro velivolo.

La porzione del gioco che realizza il vero e proprio simulatore di volo e' la tipica versione molto semplificata per tutti coloro che non vogliono sorbirsi pesanti manuali di istruzioni e desiderano provare immediatamente l'emozione di sfrecciare, come razzi, a bordo dei propri velivoli supersonici.

D'altro canto parte dell'estrema appetibilita' di Top Gun Ocean risiede proprio in questa elementare ed immediata gestione dei meccanismi di gioco piu' simili ad un vero arcade che ad una simulazione.

La parte inferiore dello schermo e' occupata dai vari indicatori ad eccezione della velocita' di volo e dell'altitudine, rappresentate nella parte superiore.

Lo strumento piu' importante e', comunque, il radar che vi permette di individuare i velivoli nemici in avvicinamento sostituendosi egregiamente ai futuristici scanner ai quali ci hanno abituato i vari Tau Ceti e Arctic Fox.

Da tener d'occhio sono anche gli indicatori di direzione, l'indicatore dei danni subiti, la temperatura delle cannoniere di bordo, soggette a surriscaldamento, il puntamento dei missili aria-aria e il segnale audio visivo che entra in funzione quando un aereo nemico lan-

cia un missile contro di noi.

Non manca, ovviamente, l'orizzonte artificiale e, nel complesso, basta una semplice occhiata per rendersi conto della situazione e per ottenere tutte le necessarie informazioni sul volo e sulle battaglie in corso.

A bordo del nostro F16 abbiamo tre differenti tipi di armi: mitragliere, con cui bisogna esplodere 25 colpi per abbattere un nemico, missili a scia di calore, piu' flessibili ed efficaci in combattimento, e gli immancabili retrorazzi che possono emettere una provvidenziale e potente fiammata capace di incenerire i missili che inseguono il nostro velivolo.

Per lanciare un missile a scia di calore e' necessario mantenere inquadrato nel mirino l'aereo nemico per tre secondi, dopodiche' il computer di bordo segnalera' l'avvenuto agganciamento del missile al bersaglio prescelto e, schiacciando il tasto di fuoco, sgancera' l'ordigno capace di seguire e colpire l'avversario.

Se non riuscite ad operare correttamente i retrorazzi non disperate: dopo venti secondi di inseguimento, i missili lanciati contro di voi esplodono, autoeliminando il pericolo di essere colpiti.

Nei molti livelli di gioco, attraverso la classifica di assi dell'aria che dovrete letteralmente scalare, bisogna abbattere tre aerei nemici per passare alle fasi successive e, vi assicuro, dopo il quarto ed il quinto "allenamento" le cose si complicheranno notevolmente.

Giocando contro un avversario, oltre a dover abbattere due aerei nemici, bisognera', ovviamente, cancellare dal cielo l'altro giocatore, rimandandolo a pilotare qualche osceno cargo commerciale o un mitico e antidiluviano Savoia Marchetti del 1945.

La grafica a vettori tridimensionale e una vasta gamma di effetti sonori credibilissimi, rendono un tipo di gioco gia' accattivante e piacevole di per se' stesso, una vera e propria avventura videogiochistica davvero irrinunciabile e dedicata agli appassionati di ogni tipo.

Qualcuno lo ha gia' definito il gioco dell'anno, a voi il giudizio definitivo! Buona caccia!

HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO BE A TOP GUN

SCOOBY DOO

Elite

Disco/Nastro

Ancora una volta il simpatico e fifone personaggio creato dall'inesauribile penna di Hanna & Barbera, fa la sua comparsa sui nostri televisori ma, non piu` come cartone animato, ma come originalissimo videogioco.

Il caro SCOOBY DOO, infatti, ha ceduto alle pressanti e allettanti offerte fattegli dallo staff dei due suddetti "cartonisti" ed ha accettato di comparire, come attore protagonista, in questa ennesima avventura ricca di brivido e di emozioni.

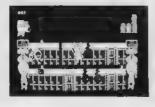
Ambientato in un classico castello delle streghe, questo episodio computerizzato della saga di Scooby Doo & Co., si impone per originalita', freschezza ed immediata giocabilita'.

Per tutti i "nostalgici intellivision" innanzitutto diremo che questo videogioco non ha nulla a che vedere con l'omonima produzione che un tempo, non molti anni fa, fu il cavallo di battaglia di uno dei piu' sfortunati computer domestici, il famoso Lucky per Intellivision.

No, signori, qui le cose sono notevolmente migliorate e, purtroppo per voi, complicate!

Il travolgente alano giallo, infatti, si trova a dover esplorare ben 4 piani di un maniero infestato da creature demoniache d'ogni sorta e, qualora la fifa cercasse di farlo desistere da questo apparentemente insano proposito, sappiate che egli costituisce l'unica speranza per salvare e riportare alla vita i suoi quattro amici umani, intrappolati in un terribile sortilegio.

Daphne, Fred, Velma e Shaggy, infatti, sono stati rinchiusi in quattro ampolle fatate che Scooby Doo deve trovare e trasportare all'esterno della fortezza ove, lontane da influssi malefici, potranno aprirsi, liberando gli sfortunati amici in questione.

Ordunque, girovagando per ben oltre 100 stanze di questo castello incantato, il nostro cagnone avra' non poche difficolta' a localizzare le ampolle e a disimpegnarsi vittoriosamente negli attacchi di tutte le varie malefiche creature che qui albergano da secoli.

Abbiamo uomini-pesce di dimensioni gigantesche, fantasmi d'ogni tipo, ragni cresciutelli, streghe e fattucchiere e spiritelli malvagi che, tra una botola e un trabocchetto e tra un passaggio segreto ed una scala mobile, aggiungeranno a questo diabolico labirinto una dimensione diabolicamente complicata e stimolante.

Il nostro amico con pedigree pero', puo' mollare sonori cazzottoni ad ogni pericoloso individuo che gli si trovi vicino e, soprattutto nei primi due livelli, non sara' difficile aggirare le varie "pattuglie" di fantasmi nemici, in quanto essi non possono spostarsi da un piano del castello all'altro, limitando verticalmente i propri movimenti.

Inoltre, per far attraversare una porta od un passaggio qualsiasi al nostro Scooby Doo, basta piazzarlo di fronte a questa e premere il tasto di fuoco del joy-

stick, in maniera da far "scazzottare"il nostro eroe.

Questo e' indispensabile in quanto, da ogni porta si materializzano sempre nuovi spiritelli e, attraversare questi passaggi senza lanciare pugni nel vuoto, potrebbe rivelarsi dannoso, una volta entrati in contatto con i nemici in via di apparizione.

Tenete presente che, una volta abbattuto il primo fantasma, avrete 5 secondi di tempo per attraversare la porta prima che ne appaia un altro ■ dunque, utilizzando quest'accorgimento, le vostre peregrinazioni all'interno del castello maledetto non dovrebbero rivelarsi troppo impacciate o disorganizzate.

Nel terzo ■ quarto livello questa tattica di "movimento" puo' essere analogamente applicata ai fori nel soffitto dai quali gli spiritelli accedono ai vari piani del castello, facendo pero' attenzione a non piazzare il nostro Scooby Doo direttamente sotto la feritoia in questione.

Tutto cio', ad ogni modo, non fa che complicarsi ulteriormente quando, gia' dal primo livello, teschi rotolanti e armature animate faranno di tutto per rincorrere il simpatico cagnone, agguantarlo e ridurlo all'impotenza, facendogli perdere una delle tre vite a disposizione.

SCOOBY DOO, dunque, non e' un gioco facile anche in virtu' del fatto che, in poco piu' di 100 differenti locazioni di gioco, la Elite ha racchiuso ■ costretto una quantita' esorbitante di ostacoli e di nemici proprio per rendere quest'ultima sua produzione ancor piu' interessante ■ stimolante per ogni tipo di videogiocatore.

I movimenti di Scooby Doo vanno dai classici spostamenti nelle quattro direzioni (fori nel soffitto permettendo), a poderosi salti, molto utili per evitare il contatto con qualche inseguitore, fino ai temibili cazzottoni che sono controllati dal tasto fuoco della leva di comando.

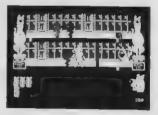
E' anche possibile giocare con la tastiera ma, nutro seri dubbi sulla vittoriosa riuscita della vostra impresa, senza l'ausilio del fido joystick.

La grafica di Scooby Doo non si rivela particolarmente eccezionale, anche perche' rifa' il verso, in maniera non troppo accentuata ■ quella tipica dei videogame per Spectrum.

Le animazioni sono, comunque, ben curate e sviluppate senza lentezza o tediosita' ■ nel complesso l'aspetto grafico di quest'ultimo prodotto Elite, si presenta apprezzabile e, perche' no, appetibile anche al piu' insaziabile divoratore di "grafica da bar", avvezzo ■ "bocconi" del tipo Summer Games e Mission Impossible!

Il sonoro e' divertente ■ spiritoso, l'insieme, dunque, si presenta come un ottimo game, dedicato ai grandi ■ ai piccini del joystick.

Non mi resta quindi che augurarvi buona caccia allo spettro!!

and brutality you've ever dreamed about in a computer game
ACTION

BLOOD'N' GUTS

American Action

Disco/Nastro

Questo gioco potrebbe essere intitolato Sangue e Arena, e giu' di li', visto non solo il nome (letteralmente "Sangue e Fegato") ma, anche la spiritosa carica di virilita' e, l'Alighieri mi perdoni, di "forzutaggine" un po' spaccona che contraddistingue ognuna delle 10 fasi di questo prodotto firmato Action Soft.

Non si tratta, dunque, di un violento e truce ritratto computerizzato delle piu' sanguinose abitudini dei barbari dei tempi passati ma, bensi', di un simpatico e spiritoso affresco su quelli che possono essere considerati i Summer Games di Attila e soci.

In questo decathlon dei tempi andati dunque, si puo' giocare da soli, contro il computer, o insieme ad un avversario umano, non prima di essersi ben oliati i poderosi "bicipidi" da videogamer!

Si parte con la scelta di uno dei quattro personaggi che si possono impersonificare e...gia' qui si ride: uno dei 4 si chiama Knorr! Piegati in due dalle risate? Beh, in guardia e avanti miei "brodi", perche' il caro Knorr e' solito trastullarsi con un impegnativo e difficile tiro alla fune in cui, l'atleta sconfitto, si fa sempre un meraviglioso bagno gelato nel fiumiciattolo che separa i due contendenti.

Come dite, avete gia' preparato spugna e bagno schiuma? No, non fate gli spiritosi e piuttosto, dopo esservi ben asciugati, provate l'ebbrezza di un salto nel vuoto, lanciandovi da una torre alta ben 10 metri!

E si, si da' proprio il caso che ai tempi del "gustoso" Knorr (basta con le battute!!!), invece che guardare l'omonima trasmissione televisiva, ancora da inventare, ci si lanciasse in diretta "senza rete" da un'impalcatura altissima, al fine di provare la propria agilita' e il proprio coraggio!

Ma il peggio deve ancora venire, in quanto, per ottenere altissimi punteggi dai giudici di gara, al termine del vostro "volo" dovrete atterrare sulla cocuzza!!!

E via, un buon Alka Seltzer e...di nuovo in forma! (nel senso della testa schiacciata!).

Si riparte dunque per la "corsa dei pietroni" (Rock Roller) in cui dovrete battere in volata l'avversario, spingendo oltre una collinetta un pesante ammasso roccioso rotolante.

Stanchi?! Beh, concedetevi una pausa e bevete un sorso di birra ghiacciata, ve la siete meritata!

Pero', in osservanza delle abitudini barbare, dovrete scolarvi un'intera pinta di liquido ambrato nel piu' breve tempo possibile, per battere il vostro avversario anche "al bar dello sport" medievale!

Ohi!Ohi! La vostra povera "panza" bella ghiacciata!!

Suvvia non siate tragici e cercate di scaldarvi per il tiro "all'uomo" in cui dovrete colpire i vari bersagli colorati agganciati ad un povero barbaro (forse troppo vigliacco o debole!!) legato ad un tronco!

Dopo questo "shoot him up"

medievale, si passa al classico combattimento con i bastoni che, tanto per essere ancora piu' eccitante, si svolge su di un tronco sospeso su un burrone terrificante, sul cui fondo si scorgono biancheggiare le ossa degli sfortunati "atleti" di combattimento passati.

Ritornati dal tronco maledetto, incavolati con tutto il mondo per esservi ficcati in una siffatta pericolosa avventura computerizzata, non baderete ai vostri passi, e incrociando qualche innocuo gattino lo afferrerete, scagliandolo il piu' lontano possibile con forza disumana.

Questo non e' altro che il "lancio del disco", o felino che dir si voglia, di Porsenna & Co. e, quindi, almeno in questa innocua disciplina sportiva dovrete farvi valere, risparmiando i soldi per il Kitekat!

Infine, ormai rotti a qualsiasi esperienza, vi potrete incamminare agilmente su di una corda sospesa tra due montagne, cimentarvi nel tiro con l'ascia e ristorare le vostre provate membra in un pub locale, ove pero' dovrete sfidare e battere lo spaccone di turno a braccio di ferro!

Coraggio, e' tutto finito: la giornata tipo del barbaro si e' conclusa e, quindi, potete tornare ai vostri Pacman e Terra Cresta, tipici giochi per tutti i "videogiocatori scamorza"!!!

Che dite, vi e' rimasta dentro la voglia di rivivere quelle esperienze da veri uomini? Il sangue vi ribolle? Beh, acquistate una copia di BLOOD'N'GUTS e tuffatevi nel microcosmo di forti emozioni e di avventure selvagge, che questo videogioco vi offre.

La grafica davvero entusiasmante e degna di un Summer Games che si rispetti, una presentazione accativante e ben realizzata e molti effetti sonori davvero coinvolgenti, non potranno che divertirvi, affascinarvi e stimolarvi, senza farvi rischiare nulla, se non i poveri e martoriati calli da videogiocatori provetti!

Non so che si sarebbero augurati, in questa occasione, Attila & Co. ma, non mi resta che dirvi: "Andate, menate e tornate vincitori", nuove emozioni vi aspettano sulle pagine di Commodore Time!!!

221 BAKER STREET

Datasoft

Disco

Dopo vari tentativi nel campo degli adattamenti per computer di giochi polizieschi come Cluedo e Murder on Mississippi, la Datasoft ci riprova, mescolando il mistero a tutta l'atmosfera gialla di Murder by the Dozens ad un classico board game come Monopoly, presentandoci questo simpatico Baker Street.

L'avrete gia' capito, si tratta di una adventure imperniata sulle imprese del mitico Sherlock Holmes che, appunto, aveva il suo studio ■ quartier generale nella rutilante Baker Street.

Questa adventure si discosta, dicevamo, dal genere classico delle avventure in quanto, accomuna ad un semplice ■ collaudato meccanismo alla Dallas Quest un originale ■ piacevolissimo background dei piu' tipici giochi di societa', ■ boardgame, permettendo di giocare contemporaneamente con 3 avversari.

La trama, ■ meglio le trame, si articolano attraverso ben trenta differenti casi, molto complicati, in cui dovrete scovare il classico bandolo della matassa e risolvere i misteriori omicidi e fatti di sangue, scoprendo i vari colpevoli, i moventi e fornendo le prove concrete dei vostri sospetti ■ delle vostre affermazioni.

Si puo' giocare da soli o con altri amici, fino ad un massimo di quattro avversari complessivi, scegliendo uno dei quattro personaggi che si possono impersonificare nell'avventura.

Abbiamo il celeberrimo detective londinese con tanto di pipa ■ cappello, il fedelissimo dottor Watson, la discreta ■ profonda compagna di Holmes, Irene Adler ■ l'ispettore Lestrade, importante "trade d'union" fra Sherlock e Scotland Yard.

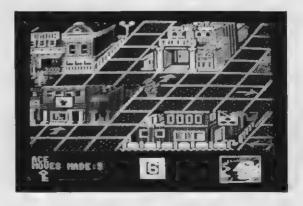
Si seleziona quindi uno dei trenta casi disponibili sul supporto megnetico, ben due facciate di disco, e si attende qualche secondo durante il quale il computer piazza i nostri, ■ il nostro personaggio sulla scacchiera che rappresenta l'intera metropoli londinese della fine dell'Ottocento.

Utilizzando il joystick, cosa alquanto insolita per una normale adventure, si tira il classico dado computerizzato ■ ci si sposta a piacere sul tracciato di gioco, potendo compiere varie operazioni.

A questo punto, infatti, i vari personaggi, dopo aver studiato attentamente i rapporti pervenuti ■ Scotland

Yard, possono visitare gli edifici sospetti ■ le varie locazioni di gioco, come la farmacia, il teatro, l'armeria, e via dicendo, raccogliendo preziose informazioni ■ numerosi indizi, indispensabili per la risoluzione del caso.

Nel proprio turno, dunque, ogni giocatore puo' raccogliere notizie, ispezionare i piu' remoti angoli della citta', luogo del delitto compreso, interrogare i sospetti e, naturalmente, annotare le proprie osservazioni ■ le proprie intuizioni, cercando di organizzare un quadro della situazione il piu' chiaro ■ completo possibile.

A questo proposito, quando si gioca in piu' avversari, il computer fornisce i vari

indizi ■ le varie informazioni (Clues) in uno speciale codice cifrato che, solo il giocatore che ha richiesto le varie notizie, puo' decifrare, utilizzando l'apposito decifratore contenuto nel libretto d'istruzioni.

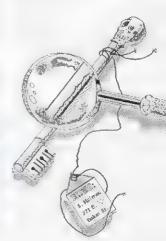
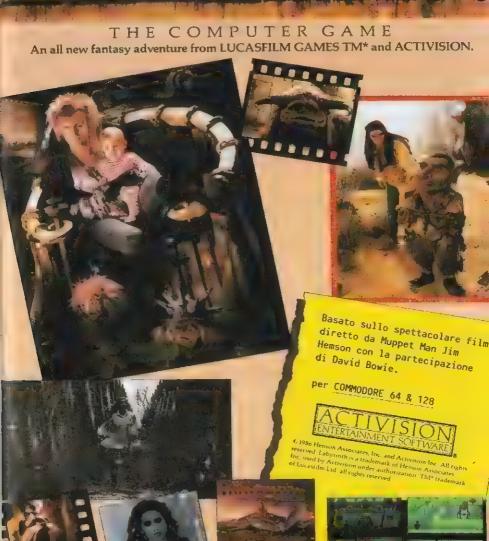
Ogni avversario, inoltre, proprio per evitare che i vari "sleali" di turno annotino e, in un secondo tempo, decifrino i messaggi segreti degli altri giocatori, viene fornito di uno speciale codice personale, all'inizio del gioco, che corrisponde ad una particolare sezione del decifratore del manuale, a lui strettamente dedicata, in modo da poter operare senza interferenze estranee ■ senza "cadere in tentazione", capito!?

La grafica di 221 Baker Street e' molto piacevole e accattivante, nella sua realizzazione tridimensionale in prospettiva, e il gioco si svolge molto scorrevolmente, coinvolgendo sempre piu' i vari detective, impegnati a risolvere i trenta casi, battendo in volata gli avversari.

La sezione del manuale del gioco, appositamente tradotta in italiano, si rivela molto utile per tutti coloro che vogliono provare un tipo decisamente diverso di adventure, senza cozzare irrimediabilmente contro l'ostacolo di una "lingua" straniera e potendo cosi' rivivere le gesta del mitico Holmes in un'atmosfera tutta "mediterranea" ed italiana!

Vi consiglio di studiare attentamente i vari casi, di prendere appunti e di annotare anche il piu' piccolo particolare, cercando, in un secondo tempo, di sfoltire e purificare tutte le vostre informazioni dagli indizi inutili e fuorvianti che, spesso, gli indiziati ■ gli interrogati forniscono, al fine di sviare i sospetti.

221 Baker Street apre, quindi, una nuova dimensione nel misterioso e magico universo delle adventure, offrendo a tutti coloro che non prediligono i semplici ar-cade ■ gli shoot'em up, un nuovo tipo di stimolo e di divertimento per la propria intelligenza e intuizione, gia' ampliamente utilizzata per tener testa alle adventure piu' complicate.

Ve lo consiglio caldamente: elementare Watson, elementare!!

LABYRINTH

LABYRINT

Activision/Lucasfilm

Nastro/Disco

Dopo lunghi mesi di attesa ecco finalmente arrivata anche in Italia la versione su computer del fantastico film di Jim Hemson e che vede la partecipazione straordinaria del carismatico David Bowie.

In principio il gioco e' strutturato come un vero adventure non grafico, ma superata questa prima fase, vi assicuro che il vostro joystick sara' messo a dura prova durante il proseguimento del programma.

Una volta caricato, il gioco vi fara' delle domande per stabilire il vostro nome, il sesso, ed il vostro colore preferito prima di farvi avventurare nel primo dei ventitre scenari esistenti.

Molti degli schermi presenti nel gioco si rifanno alle scene presenti nel film, ma la storia in se' stessa e' un po' diversa da quella presente nel lungometraggio.

I personaggi da guidare nell'avventura sono essenzialmente due (uno maschile ed uno femminile) e, non potendo cambiare la loro fisionomia, di essi si puo' modificare solo il colore della maglietta, che viene determinato inizialmente come gia' detto sopra.

Il gioco inizia nella vostra citta' natale, , al di fuori di un tabaccaio.

Lo schermo appare essere diviso in due parti.

Quella superiore descrive con le adeguate parole il luogo in cui vi trovate, mentre quella inferiore contiene due liste che si possono scorrere con i tasti cursore.

Nella lista di sinistra sono indicati i verbi e comandi usati nel gioco e nella lista di destra, in base all'azione scelta, sono nominati e gli oggetti in nostro possesso oppure le direzioni possibili e i vari personaggi dell'avventura.

Queste liste cambiano ogniqualvolta voi entrate in un nuovo schermo, in modo che possiate sempre avere la situazione sempre sotto controllo.

Con questo sistema si puo' comporre solo una frase di due parole, ma cio' evita dei problemi di ricerca della sintassi ed e' molto veloce e pratico.

Il primo scenario termina al cinema.

In questa fase del gioco potrete vedere Jareth, il re dei Goblin impersonato nel film da Bowie, in una superba grafica animata.

Egli si sfidera' a trovarlo nel suo mondo indicato, oppure rimarrete intrappolati per sempre nel labirinto e sarete costretti ad essere suoi servitori in eterno.

Voi, naturalmente, accetterete la sfida, e il vostro scopo diventera' quello di scovare e sconfiggere il malvagio sovrano.

Inizia cosi' un conto alla rovescia di 13 ore (simulate), e il gioco continuera' nello scenario del labirinto.

Noterete subito che il programma da solo testuale che era, lascera' il posto ad una grafica accattivante e movimentata, e che vi sara' impossibile sfuggire alla magia del gioco!

Il movimento del vostro personaggio avviene tramite joystick ed il pulsante di quest'ultimo potra' sostituire il tasto ENTER al fine

di eseguire la frase di comando da voi scelta nelle due liste in fondo allo schermo.

L'animazione grafica e' veramente ben definita in ogni sua parte ed e' integrata con un metodo di gioco originale e ben congeniato.

Come suggeriscono gia' le fasi iniziali, LABYRINT non e' un gioco noioso, e sono sicuro che vi sara' necessario ricorrere a tutte le vostre doti nascoste per riuscire nell'impresa.

Sarete trasportati in un mondo di favola e vivrete in prima persona tutti i luoghi che lo caratterizzano, sempre con il fine di neutralizzare il cattivo Jareth.

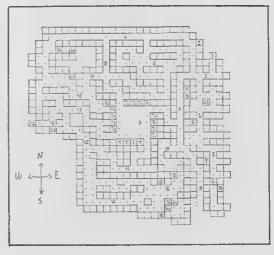
LABYRINT e' un gioco terrificante, nel quale potrete respirare solo durante il caricamento dei vari scenari.

Posso infine affermare che l'Activision ha veramente superato se stessa nel produrre questo eccitante game, che date le sue qualita', ha un prezzo insignificante paragonato alla qualita' del programma.

Compratelo!!

LA MAPPA DI THE BARD'S TALE

1) MAIN STREET
2) BLACKSMITH STREET
3) RAKHIR STREET
4) BLUE HIGHWAY
5) STONEWORK STREET
6) TRUMPET STREET
7) GRAN PLAZ
8) GREY KNIFE STREET
9) SINISTER STREET
10) BARD BLAZON STREET
11) CORSAIR STREET
12) EMERALD STREET
13) ELVISH STREET
14) SERPENTSKIN STREET
15) MARSHAM STREET
16) NIGHT ARCHER STREET
17) PARGOLE STREET
18) DEATH ARCHER STREET

G = GUILD
R = REVIEW
B = TAVERN
GS = GARTH'S SHOPPE
S = SAMURAI STATUE•GATE
I = IRON GATE
SG = STONE GIANT•GATE
GO = GOLEM
T = TEMPLE
T1 = TEMPLE OF MAD GOD
T2 = TEMPLE OF GREAT GODS
T3 = TEMPLE OF GREATEST GODS
T4 = TEMPLE OF THIEFS
CG = CITY GATES•SNOW
OO = OGRE LORD•STATUE
T5 = TEMPLE OF KIOSK

The Faery Tale Adventure

Enter the Magical Land of Holm, where you will participate in the adventures of three brothers as they seek their ultimate fate in **The Faery Tale Adventure.** Travel with brave Julian, lucky Philip and gentle Kevin, on their quest through a faeryland full of vicious monsters, enchanted princesses, fearsome dragons and even a kindly old woodcutter or two. The extensive landscape of forests, oceans, deserts, mountains, castles, caves and villages will take you weeks to explore, let alone conquer.

MicroIllusions

17408 CHATSWORTH ST., GRANADA HILLS, CA 91344
DEALER'S INQUIRIES INVITED – (818) 360-3715

HOLLYWOOD HI JINX

INCOFOM

Disco

Come vi abbiamo annunciato, nella pagina del direttore, da qualche tempo stiamo ricevendo molti nuovissimi prodotti da varie case straniere che, grazie all'assiduo lavoro svolto all'estero dai nostri inviati speciali, hanno potuto allacciare simpatici e proficui vincoli di amicizia con la nostra rivista.

Non ultima fra le varie Software House con cui siamo in contatto, e' la rinomata Infocom, recentemente associata alla Activision.

Da questo eccezionale connubio la prima ha potuto continuare e potenziare i propri sforzi nell'ambito della creazione e distribuzione delle sue famosissime adventure, ultima delle quali e' Hollywood Hi Jinx che qui vi presentiamo.

Com'e' d'uopo la Infocom, anche in questa occasione, ha fatto le cose in grande dotando di una ricca confezione il pacchetto di software che comprende il supporto magnetico di questa adventure testuale.

Oltre, infatti, alla originale e comoda confezione "a libro", insieme ai vari manualetti di istruzione, molto chiari, la Infocom ha inserito un'ampia prefazione al gioco, che si rivela come un libricino a se' stante, ricco di fotografie, articoli di riviste americane, disegni ritagli vari, apparentemente privi di particolare interesse ma, badate, strettamente inerenti alla trama dell'adventure.

Chicca, peraltro classica di ogni gioco della Incofom, e' il simpatico gadget di plastica a forma di palma che, in questo caso, rappresenta uno speciale portafortuna utilissimo per la risoluzione del gioco.

Vestiamo, dunque, i panni del prediletto nipotino di due simpaticissimi zii, "tutti americani", nella cui stupenda villa, nelle vicinanze di Hollywood, abbiamo passato molti anni felici della nostra infanzia.

Recentemente pero', dopo la disgraziata scomparsa dello zio Buddy, appassionato cultore del mito di celluloide di Hollywood, anche la zia Hildegarde, vittima dell'eta' avanzata, e' passata a miglior vita, lasciandovi in eredita' la mastodontica villa circondata da un vastissimo giardino, baciato dai caldi raggi del sole californiano.

Per poter beneficiare di questa preziosa eredita', tuttavia, dovrete superare una speciale prova, sancita dal testamento degli amati e compianti zii.

Innanzitutto dovrete trascorrere un'intera notte nella loro ex-magione e, dulcis in fundo riuscire a recuperare un prezioso tesoro, nascosto da qualche parte nella vastissima proprieta' di Hildegarde e Buddy.

Per poter risolvere questa delicata faccenda di eredita' e venire a capo degli

innumerevoli enigmi che si celano dietro la suddetta apparentemente semplice prova, dovrete dimostrare una profonda conoscenza di quelli che un tempo sono stati gli interessi e gli hobby principali dei vostri zii.

Dovrete cioe', diventare esperti conoscitori della storia del cinema americano degli ultimi quarant'anni, potendo cosi' scoprire preziosi indizi nelle cosiddette "memorabilia" (ricordini, gingilli vari e souvenir di Hollywood) collezionate amorevolmente dal caro zio Buddy.

Ecco, perche', dunque, vi conviene leggere attentamente il "giornaletto" illustrato, allegato nella confezione di questo adventure, al fine di raccogliere molte informazioni utili per la risoluzione di Hollywood Hi Jinx e per poter diventare gli unici eredi della vasta proprieta' degli zii.

All'inizio della storia, esclusivamente testuale, nella milgiore tradizione Infocom, vi trovate nelle vicinanze della maestosa villa, al calar della sera, pronti per iniziare la prova stabilita dal testamento.

Il vocabolario e' molto vasto ■ anche in questo si possono rilevare le notevoli migliorie che la Infocom ha apportato a questo classico tipo di produzioni destinate agli avventurieri piu' esperti ed esigenti.

Durante il gioco, vi troverete a dover risolvere difficilissimi rompicapo in cui, lo ripeto, la perfetta conoscenza di quelli che sono stati gli interessi, gli hobby e gli impieghi di vostro zio Buddy, vi potra' senz'altro servire per disimpegnarsi e proseguire nell'avventura.

Mildchuf, palatial home of Hildegarde and Buddy Burbank, as it looked in the fabulous fifties. Subsequent alterations included the addition of a private theater.

Buddy, fra l'altro, aveva anche prodotto indimenticabili lungometraggi fra i quali Vampiri Penguins, A Corpse Line ■ Meltdown on Elm Street (badate, sono titoli altamente fittizi, non andate a cercali in qualche corposo volume sulla storia del cinema statunitense!!) e, raccogliere informazioni sulla trama ■ sulle vicende descritte in queste pellicole di indubbio successo (!) potra' tornarvi utile una volta addentrati nella villa, che qualcuno pretende di considerare stregata, alla merce' di molti trabocchetti e scherzi burloni installati, nei tempi addietro, da vostro zio pazzerellone.

Insomma, l'avventura, il mistero ■ la suspence non mancano di certo in questa nuova fatica della Infocom e avrete, percio', il vostro bel daffare per venire a capo di questo ennesimo romanzo computerizzato in cui il giocatore interpreta la parte del protagonista principale.

Se non siete piu' che esperti non pensate di potervela cavare con qualche ora di gioco, Hollywood Hi jinx e' molto coinvolgente, molto divertente ma anche molto complesso.

Ve la sentite dunque, di girovagare, soli soletti, per la solitaria ■ un po' spettrale villa di Malibu' degli zii?!

You can find
HIDDEN TREASURE
...in your own home!

Riuscirete a dissotterrare il mitico tesoro che zio Buddy ha celato nel piu' impensato e remoto angolo della sua proprieta'?!

Beh, se proprio non ce la fate, cercate di strofinare il vostro portafortuna a forma di palma e...affidatevi alla dea bendata!!!

Buona nottata!!!

DRACULA

CRL

Disco/Nastro

Dopo le numerose ■ travagliate vicissitudini legali cui e' andato incontro questo nuovo prodotto della CRL, prima di entrare in distribuzione nel Regno Unito ■ poi nel resto del mondo, DRACULA e' arrivato anche in Italia, con tanto di divieto di vendita ai minori di 15 anni.

In Italia, ovviamente, questa restrizione commerciale, decretata dal BBFC (british board of film censors), ovverosia dalla censura britannica, non vale assolutamenete ma, anzi, non fa che rendere ancora piu' stuzzicante e stimolante l'acquisto di questa originale avventura computerizzata.

Tratto dall'omonimo ed intramontabile capolavoro di Bram Stoker, Dracula della CRL (quella di Tau Ceti ■ Cyborg) ricrea fedelmente l'originale manoscritto di qualche secolo fa, nella memoria ■ nello schermo dei nostri amici cibernetici, offrendo agli utenti una vera e propria partecipazione diretta nella trama di questo famoso romanzo dell'orrore.

Dracula e' diviso in ben tre parti che si intitolano rispettivamente The First Night (la prima notte), The Arrival (l'arrivo al castello del conte) e The Hunt (la caccia).

Nonostante gia' dalla prima schermata ogni particolare faccia pensare ad un adventure solo testuale, Dracula include molte immagini di rara fattura e di stupefacente trucidita' (si fa per dire) che si alternano al testo, molto prolisso, man mano che si procede nell'avventura.

I tre episodi sono completamente separati fra di loro e, al contrario di quanto accadeva per il passato Castle of Terror della Melbourne, possono essere giocati singolarmente senza necessitare di un qualsivoglia punto d'aggancio ai successivi "tomi" di questa novella computerizzata.

Purtuttavia le difficolta' aumentano man mano che si procede nell'avventura e vi consiglio di frenare le vostre velleita' di avventurieri ■ di giocare il primo episodio per farvi le ossa in quest'adventure molto complicato.

Nella "Prima notte" infatti, vi trovate nei panni del coraggioso anche se ignaro Johnatan Harker che, partito alla volta della Transilvania per discutere di faccende legali col "rispettabilissimo" Conte Dracula, si ferma a pernottare in un sinistro ■ decrepito alberghetto a poche ore di cammino dalla residenza del Conte.

In questo "Grand Hotel" le sorprese non mancano in quanto, le varie stanza si popolano, durante le ore notturne, di demoniache presenze e di fantasmi assetati di sangue (il vostro naturalmente) e, dunque, avrete il vostro bel daffare a rimanere illesi ■ sopravvivere a questa avventura notturna.

La colazione non vi verra' servita il mattino dopo, sapete com'e' il servizio in Transivania, e quindi dovrete, di buon'ora, rimettervi in marcia alla volta del maniero di Dracula, caricando

la seconda parte dell'avventura.

The Arrival e' tutto un programma; farete la diretta conoscenza del sanguinario Conte e beh, c'e' bisogno di mettervi in guardia contro i suoi malsani propositi?! Credo proprio di no.

Se la vostra grinta di avventurrieri vi fara' superare anche questa prova, senza perdere nemmeno una goccia di sangue, in The Hunt dovrete affilare i vostri paletti di frassino, preparare aglio e croci e gettarvi a capofitto in una vera e propria caccia all'uomo per sconfiggere e distruggere il terribile vampiro che si cela dietro l'apparentemente rispettabile persona del Conte Dracula.

Il vocabolario di Dracula e' molto vario, ricco e capace di rendere questa avventura il piu' gestibile possibile, rendendola davvero coinvolgente e davvero vivibile per ogni appassionato del genere.

Le schermate grafiche, anche se non in gran numero, sono molto curate e davvero stupefacenti e, nel complesso, Dracula della CRL si rivela un ottimo adventure, ricco di mistero, imprevisti, ottima giocabilita' e moltissimo divertimento.

Sara' un po' come riscrivere, in prima persona, il manoscritto di Stoker, vivendo pagina per pagina quest'incubo senza tempo.

Il primo esperimento della CRL in fatto di adventure e' dunque ben riuscito contrariamente alle previsioni di chi voleva appiccicare ad ogni costo l'etichetta di Videogioco ad ogni produzione di questa software house ed e' auspicabile che i creatori di Dracula continuino questo fresco e piacevolissimo genere di realizzazioni per la gioia degli avventurrieri di tutto il mondo.

It was a one-in-a-million accident – but Number Five, designed to be a strategic artificially intelligent weapons system, the most sophisticated robot on the planet, has escaped – and has come to the conclusion that he's alive! Now the scientist who put him together wants to take him apart

SHORT CIRCUIT™

again to find out what went wrong. The president of Nova Robotics wants to capture him before the weapons he's carrying kill millions of civilians. And the security chief wants to blow him up so that he can get home in time for dinner.

YOU are Number Five...YOU are alive and YOU have got to stay that way.

ocean

Ocean Software Limited
Ocean House · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone 061 832 6633 · Telex 669977 Oceans G

MINI MOUNTAIN EXTERNAL TAPE BACKUP

FOR IBM™ PC AT™

WHEN SPACE IS A PROBLEM

FAST, SECURE, EASY-TO-USE TAPE BACKUP

MOUNTAIN DRIVECARD™

HARD DISK AND CONTROLLER ON ONE PLUG-IN CARD

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano Tel.02/6705774-6706384

THE PAWN

MAGNETIC SCROLLS

Disco

Gli appassionati di adventure che hanno gia' provato, sul loro Amiga, i vari Borrowed Time, Tass Time e Deja Vu, avranno una bella sorpresa (e che sorpresa!), provando questa rivoluzionaria avventura della Magnetic Scrolls.

Nonostante THE PAWN sia stato convertito anche per il "piccolo" CBM64, la versione per Amiga non ha davvero nulla a che vedere con questa produzione "gemella" in quanto, oltre alle notevolissime differenze nell'aspetto grafico, i programmatori della Magnetic Scrolls hanno fatto del loro meglio per rendere The Pawn Amiga davvero irriconoscibile e a se' stante rispetto alle varie conversioni.

Probabilmente, infatti, chi l'ha gia' visto girare sul CBM64 avra' qualche difficolta' a riconoscere lo stesso ottimo programma sulla versione su disco da tre pollici e mezzo, strabiliando ed entusiasmandosi moltissimo giocandolo con l'Amiga.

Vi trovate nel magico mondo di Kerovnia, recentemente sconvolto da lotte civili intestine;il sovrano di questa terra, Re Erik, accusato di improbabili delitti e crimini ai danni dello stato, non riesce piu' a governare le sue genti che, dal canto loro, non gli accordano piu' la loro fiducia e la loro fedelta'.

Molti reazionari e nemici della monarchia hanno messo in cattiva luce l'operato di Re Erik, soprattutto dopo che questo aveva bandito dal reame e scacciato la comunita' dei nani Roobikyoub, accusati ingiustamente di aver assassinato l'amata regina Jendah II.

Nascosto dietro a questa ingiusta motivazione, Re Erik, di fatto, aveva voluto eliminare dalle sue terre l'egemonia economica degli gnomi, aprrezzati produttori del miglior whisky di malto mai prodotto nelle terre di Kerovnia.

Attualmente, hanno tratto molti benefici da questa situazione i nemici commerciali dei nani suddetti, vale a dire gli gnomi Romni, produttori di una particolare bevanda rinfrescante e la Gilda Reale della Birra che, con la scomparsa dei suoi piu' diretti concorrenti, ha potuto aumentare incredibilmente i suoi profitti.

Il Re, ad ogni modo, si trova costretto ad abdicare ed il paese, in previsione di una nuova elezione, si trova nel caos piu' assoluto.

Chi, se non voi, coraggiosi e leali uomini d'arme e di legge, potra' ristabilire la pace e l'ordine a Kerovnia, eliminando il male che si insidia, come una serpe, nel cuore del paese?

Riuscirete, dunque, a riabilitare anche il bistrattato popolo dei nani, restituendo la loro giusta posizione sociale ed economica?!

Beh, ragazzi, anche se la grafica e' stupenda ed il gioco e' davvero coinvolgente (forse fin troppo!), se decidete di acquistare The Pawn, vi troverete con una bella gatta da pelare!

Per giocare, oltre ai numerosi e flessibilissimi comandi da tastiera, con un vocabolario incredibilmente vasto, nella parte superiore delle schermate del gioco, sono inseriti numerosi menu', a scomparsa, che prevedono tutte le piu' importanti opzioni per caricare o salvare la partita in corso, ottenere informazioni generiche, eliminare o rimpiazzare la schermata grafica e via dicendo.

Le immagini grafiche di The Pawn sono, ovviamente, delle vere e proprie istantanee delle varie zone di Kerovnia, che vi troverete ad attraversare e il testo, ad ottanta colonne, risulta leggibilissimo e facilmente gestibile da tastiera, senza togliere nulla ad un immediato e apprezzabile veloce scorrimento delle fasi di gioco.

Particolare abbastanza inusuale e', pero', l'indispensabile presenza del manualetto di istruzioni, peraltro abbastanza corposo, nel quale sono contenute al-

cune password o parole chiave che permettono di procedere nell'avventura e senza le quali, ogni possessore di una copia "pirata" o semplicemente incompleta, dovra' necessariamente abbandonare l'avventura.

Inutile dire che, per visitare le terre del reame ■ vivere la vostra magica avventura, avrete a che fare con moltissimi personaggi e strane creature, terrene ■ non, che popolano Kerovnia e, per poter procedere, dovrete imparare usi ■ costumi di molte di loro, cercando di maturare una profonda conoscenza del mondo in cui vivrete.

Il vocabolario, lo ripeto, si rivela estremamente vasto e davvero rivoluzionario rispetto alle adventure per altri computer ■ anche rispetto alle sopracitate produzioni di questo genere di Amiga.

Purtuttavia, per tutti coloro che incontreranno particolari difficolta',al termine del manuale di istruzioni sono contenuti alcuni utili suggerimenti cifrati (crf. The Hobbit) decifrabili per mezzo del codificatore allegato.

Se siete amanti delle vere adventure e possedete un Amiga, dunque, non dovete assolutamente privarvi di quella che sembra essere la capostipite di un nuovo ■ rivoluzionario genere di avventure computerizzate che, grazie alle pressoche' illimitate potenzialita' del nuovo personal Commodore, realizza un'esperienza di gioco davvero interattiva e "pericolosamente" reale!

Andate ■ tornate vincitori, Kerovnia vi aspetta!

WINTER GAMES

EPIX

Disco

Anche per l'Amiga molte case produttrici di videogames stanno realizzando le versioni dei loro piu' famosi successi.

La Epix, prima fra tutte, dopo Wordl Games ha deciso di "regalare" agli aficionados dei joystick, passati dal CBM64 all'Amiga, lo stupendo WINTER GAMES.

Si tratta della trasposizione fedele dell'omonimo successo realizzato, in passato, per i piccoli Commodore e altri computer, ricca di tutto il fascino ■ l'incantata magia degli sport invernali.

In una cornice di stupendi paesaggi montani, descritti da una grafica a dir poco stupefacente, hanno luogo le sei originali discipline sportive del salto con gli sci (Ski Jump), del Bob (Bobsled), del pattinaggio artistico ■ a stile libero (Freestyle Skating, Speed Skating, Free Style), del Biathlon e dell'attualissimo Hot Dog.

A questo proposito nel gioco sono inseriti gli immancabili menu' che permettono di selezionare fino ad un massimo di 4 partecipanti, scegliendo la nazione di appartenenza preferita ■ anche il numero di joystick che si utilizzano.

Dopo la cerimonia di apertura, davvero stupenda a vedersi, si puo' anche fare pratica in una delle sei suddette discipline sportive per allenarsi in previsione di future competizioni.

Si parte dunque con il salto acrobatico con gli sci (Hot Dog) in cui, utilizzando al meglio delle vostre capacita' il fido joystick, dovrete compiere i salti e le evoluzioni piu' ardite, giudicati da un giuria infallibile che puo' darvi punteggi dall'uno al dieci come, del resto, avviene in tutti i giochi sportivi della Epix.

Vale comunque la pena di capitombolare almeno una volta per osservare la stupenda animazione offerta dall'Amiga anche in questa circostanza, da' l'impressione di assistere ad un vero cartone animato piuttosto che giocare con un semplice videogame.

Dopo tre salti il computer assegna ad ogni partecipante un punteggio che risulta essere il sunto di tutti i voti pronunciati dai giudici di gara al termine di ogni salto.

Si passa poi al Biathlon, disciplina molto interessante, che risulta una combinazione vincente tra lo sci di fondo ed il tiro al bersaglio sulla neve; si parte da un simpatico e coloratissimo ponticello innevato, quindi, per percorrere con gli sci i vari percorsi che ci separano dalle varie postazioni di tiro.

Una volta giunti davanti ai cinque bersagli, distanti una decina di metri e posti in fila orizzontale, bisogna spingere avanti e indietro la leva di comando per aprire, caricare e chiudere il fucile da tiro, sparando poi al centro dei bersagli ogniqualvolta il mirino, in continuo movimento, si trovi nella giusta posizione.

Occhio,dunque, perche' oltre a dover sparare solo quando il mirino risulta perfettamente collimato, si dispone di un solo colpo per bersaglio, dopodiche' si

passa a quello successivo.

Inoltre bisogna agire nel minor tempo possibile, in quanto il punteggio assegnato varia in funzione dei bersagli colpiti e dei minuti impiegati per completare l'intero percorso di gioco che comprende 4 postazioni di tiro.

Ok, riponete il fucile, toglietevi gli sci e mettetevi i pattini da ghiaccio perche' si passa al pattinaggio artistico.

In entrambe le versioni di questo classico sport invernale (stile libero ed artistico) bisogna cercare di compiere le piu' eleganti e perfette evoluzioni in un enorme palazzo del ghiaccio stupendamente descritto dai pixel del vostro schermo video.

In un tempo limite di 5 minuti o poco piu' bisogna, dunque, far sfoggio delle proprie capacita' di ballerini sul ghiaccio, per strappare, anche qui, i piu' alti voti ai giudici sportivi presenti ai bordi della pista.

Non c'e' pericolo che il ghiaccio si rompa e che voi vi facciate un "bel bagno" ghiacciato ma, se questo sport non vi entusiasma piu' di tanto, potete riinfilarvi gli sci e lanciarvi da un altissimo trampolino olimpionico.

Si possono, infatti, compiere dei lunghi e impegnativi salti al termine dei quali, risulta particolarmente difficile, almeno nelle prime volte, atterrare perfettamente dritti e tutti d'un pezzo!

Anche qui la grafica dell'Amiga da' il meglio di se' stessa per descrivere, nelle due schermate principali di questo sport, i paesaggi innevati e tutti i pittoreschi e caratteristici particolari della scenografia montana.

Infine, abbandonati, forse per sempre (!) gli sci, dopo qualche capitombolo di troppo dal trampolino, si passa al Bob a due che, in questo gioco della Epix, risulta molto divertente e relativamente facile.

Osservando il percorso di gara dall'alto, nella parte sinistra dello schermo, basta spingere in avanti la leva del joystick e manovrare il coloratissimo slittino lungo i cunicoli ghiacciati, visti frontalmente nella parte destra del video.

Il trucco per arrivare tutti interi al termine del tracciato, sta nell'anticipare le ripide e strette curve, aiutandosi con l'osservazione dall'alto del tracciato, al fine di non dover sterzare troppo, bruscamente e repentinamente una volta gia' arrivati a meta' delle varie paraboliche.

Insomma, in Winter Games ce n'e' per tutti, dai piu' "rovinati smanettoni" ai veri amanti dei bei videogame e della grafica da bar.

Del resto, questo tipo di giochi della Epix non richiede particolari presentazioni e non chiede di essere giocato e provato immediatamente.

Non dovrete pentirvi, se non riuscirete a terminare la lettura di questo articolo, ormai "schizzati" sulle invitanti piste innevate.

Buon divertimento quindi e occhio alle gambe!!

3° PCFORUM

TUTTE LE NOVITA' SUL
3' PC FORUM

II PARTE

Eccoci di nuovo in redazione a parlare, piu' ampliamente di quanto si e' fatto nello scorso numero, di tutte le novita' presentate al 3' PC Forum che si e' appena svolto nel centro commerciale di Milano-Lacchiarella.

Nonostante la non vasta area d'esposizione,molte marche famose hanno colto l'occasione per presentare molte nuovissime produzioni, nuovi personal computer e una vasta gamma di innovativi accessori destinati a larghe ed eterogenee fasce di utenza.

Innanzitutto e' da sottolineare la presenza della rinomata Citizen che a questa esposizione ha potuto vantare ben due stand d'esposizione nei quali abbiamo potuto osservare e provare le nuovissime stampanti di prossima commercializzazione.

La Citizen HQP-45, con le sue speciali Font Card, che permettono qualsiasi tipo di stampa con una vastissima e pressoche' universale gamma dei piu' usati font di caratteri, l'ha fatta davvero da padrona, risultando seconda solo alla "collega" al laser, Overture 110.

Dalla esauriente prova di stampa di questa rivoluzionaria Laser Printer, ognuno di voi puo' constatare le impeccabili prestazioni di cui e' capace l'Overture 110 che a conti fatti offre un tipo di risultato molto simile a quello di una vera e propria fotocopiatrice e il tutto per meno di sei milioni.

Le stampanti al laser non sono certo mancate, come la nuovissima Hewlett Packard ma, visto il prezzo, le prestazioni, la velocita' di stampa e, non per ultime, la silenziosita' e le piccole dimensioni, il modello della Citizen puo' essere tranquillamente considerato uno dei migliori fra tutti quelli al momento disponibili.

Nello stand della Citizen hanno fatto la loro comparsa anche i mega-monitor della apprezzata Barco che, nonostante le notevoli dimensioni, offrono una qualita' e definizione d'immagine davvero invidiabile.

Sempre in tema di monitor,

la Epson, avviatasi anche nella produzione di personal computer compatibili, ha scelto i suoi nuovi modelli i monitor della Eizo, casa pressoche' sconosciuta che, grazie a questo speciale tipo di collaborazione, si e' trovata in primo piano con i suoi due monitor 8042 ■ & 8060 ■ che offrono una risoluzione di 640 x 400 punti.

Prerogativa un po' inusuale di questi monitor e' la possibilita' di ottenere, in modo monocromatico,lo schermo bianco con i caratteri neri e viceversa.

Il prezzo di questa nuova produzione Epson-Eizo (Epson PC/PC+/PC AX), e' inferiore ai tre milioni e le due case hanno appena iniziato la distribuzione in tutto il mondo di queste concorrenziali produzioni.

Per quanto riguarda le stampanti a colori,oltre alle onnipresenti Fujitsu,gia' apprezzate per le ottime prestazioni, la Rank Xeros ha presentato la nuovissima e davvero rivoluzionaria Xeros 4020, stampante a colori a getto d'inchiostro.

Le prestazioni di questa macchina sono incredibili, basti pensare che, con circa 3.500.000 si possono stampare grafici ■ disegni di ogni tipo utilizzando fino a 7 diversi colori, ottenibili attraverso le combinazioni dei tre inchiostri fondamentali, in meno di cinque minuti netti.

La risoluzione delle stampe cromatiche e' di 240 x 120 punti per pollice quadro e, da non trascurare, e' l'estrema silenziosita' di questa Xeros 4020, inferiore ai 55 db.

Questa stampante dispone di 20 uccelli (8 per inchiostro nero ■ 4 per ogni colore base), ha una velocita' di stampa di testi di 40/80 caratteri per secondo ■ presenta fattori di affidabilita' che si aggirano sulle 4.000 ore di esercizio per 10.000 ore di accensione.

Xeros 4020 e' compatibile con PC Xeros della serie X 6060 ■ anche con qualsiasi PC IBM compatibile dotato di uscita parallela.

Questa stampante, infine, supporta centinaia di pacchetti tra cui i piu' avanzati software grafici disponibili come GEM, la serie MASTER, CHART, Open Access, Symphony, Lotus 1-2-3, Inset e Multimate.

Dal canto suo la Rocobom Limited, pioniera nella produzione di CAD potenti basati su hardware a basso costo, ha introdotto al 3' PC Forum la nuova generazione di questi sistemi.

RoboCAD-PC, infatti, offre molto di piu' del software CAD tradizionale.

E' un ambiente di lavoro rivoluzionario in cui sono scomparsi tutti quei menu'

contorti e gli alberi ■ le linee di comando che richiamavano istruzioni codificate da cercarsi tramite tastiera.

Questo e' dunque un approccio al CAD che non richiede ne' esperienza di computer, ne' il consulto frequente del manuale di istruzione.

Tutti i disegni tecnici si presentano meglio se disegnati con due o piu' differenti spessori di linea.

Con la maggior parte dei sistemi Cad cio' significa utilizzare Plotter multipenne o, con un'unita' a penna singola, interrompere la sequenza di plottaggio per cambiare le penne.

RoboCAD-PC, al contrario, produce spessori differenti di linea con passaggi ripetuti "multitratto" di una singola penna.

Praticamente per tutte le applicazioni di disegno tecnico, questo e' un processo altamente efficiente, che trae pieno profitto dai plotter a singola penna odierni, ad alte prestazioni.

RoboCAD-PC gira su un largo spettro di personal computers in ambiente MS-DOS che si espande sempre piu'.

Attualmente sono supportati oltre 34 "mouse" e tavolette grafiche, offrendo un dispositivo d'ingresso adatto praticamente ad ogni applicazione.

Si possono inoltre utilizzare tutti i tipi piu' diffusi di plotters, che dispongono di formati da A4 a A0 e con una grande varieta' di penne e di configurazioni.

RoboCAD-PC supporta attualmente la gamma di stampanti Citizen ed Epson compatibili.

Simpatica e' anche la nuova stampante Hewlett-Packard denominata Thinkjet, di dimensioni molto esigue (piu' piccola di una comunissima MPS 803 Commodore) che presenta una velocita' d'impiego di 150 caratteri per secondo su 80 colonne.

Notevolissima e' stata anche la presenza, a questa manifestazione, dei rivoluzionari Bernoulli Box che, basati e sviluppati su fantascientifiche tecnologie, realizzano un singolare, flessibile ed esterno sistema per immagazzinamento dei dati con IBM computer e compatibili.

I Bernoulli Box uniscono ad un hard disk di 80 Megabyte con due drive da 20 Megabyte, appunto denominati di Bernoulli che utilizzano speciali cartucce rimovibili.

Grazie a quest'ultima peculareita' ogni utente puo' facilmente organizzare una vasta biblioteca di software a se' stante, rimuovendo le cartucce specifiche, senza utilizzare come indispensabile base operativa l'hard disk installato.

Con una velocita' di accesso di una media di 30-38 millisecondi e capacita' di trasferimento dati di 1 Megabyte per secondo, i Bernoulli Box (versione Plus) ampliano e migliorano al massimo le prestazioni e le capacita' operative dei vostri IBM ed IBM compatibili.

Anche la IBM ha reso di pubblico dominio le nuove realizzazioni della linea IBIMAINT; abbiamo visto, infatti, la nuova serie di personal computer IT che ottimizza le capacita' di elaborazione del sistema informativo aziendale.

La serie IT si compone di uno speciale computer che puo' dialogare con una normale unita' centrale IBM, svolgendo la piu' vasta gamma di elaboratori locali, operando con programmi applicativi in ambiente MS-DOS.

Prerogativa della serie IT e' anche la predisposizione ad automatizzare con la mas-

sima efficienza ed economicita' procedure che prima richiedevano un enorme dispendio di energie.

Le automazioni TELX e FAX, per esempio, prevedono una messa in opera immediata con predefinizione degli orari di spedizione del numero dei messaggi.

Le schede di emulazione 5250 e 3270 semplificano il colloquio con l'unita' centrale IBM, offrendo una perfetta compatibilita' nel trasferimento dati.

L'intera serie IT e' compatibile con gli standard di mercato (PC IBM e sistema operativo MS-DOS) e puo' operare ai massimi livelli di efficienza con i piu' diffusi programmi applicativi (Wordstar, Lotus 1-2-3, Symphony, DbIII e Windows).

Grazie agli accordi con le piu' importanti case di software, il personal IT viene corredato con il sistema operativo MS-DOS 3.2 e con i piu' collaudati pacchetti software per WP, Spreadsheet, Database, grafica e posta elettronica, il cui prezzo, per i considerevoli volumi d'acquisto della IBMAINT, e' d'estrema convenienza.

Le stazioni di lavoro della IT sono il risultato di notevoli impegni tecnici ed ergonomici; l'unita' centrale, alloggiabile verticalmente sotto la scrivania, non solo restituisce tanto spazio utile sul piano di lavoro, ma e' soprattutto predisposta ad ospitare numerosi dispositivi per varie applicazioni, che diversamente richiederebbero costi maggiori, piu' ingombri e complicazioni.

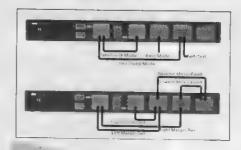
Gli elevati livelli di comfort e design dello schermo di 14" sono paragonabili alle unita' video dei grandi calcolatori.

Alla serie IBMAINT IT e' stata appositamente dedicata una stampante molto flessibile che permette anche la creazione di grafici a colori.

Per questa periferica, la IBMAINT 3609, viene utilizzata una tecnologia di stampa seriale (testina a nove aghi in linea) che consente di ottenere varie densita', diversi stili e grafici.

La stampa tabulato avviene con una sola passata della testina in modo bidirezionale.

Per il tipo lettera, invece, vengono effettuate due passate e tra l'una e l'altra si ha un impercettibile avanzamento della carta per ottenere una maggiore densita' di punti per unita' di superficie, ottenendo cosi' un'altissima qualita' di stampa.

La stampante IBMAINT 3609 puo' essere dotata di un apposito KIT (IC9CK) per la

riproduzione di grafici e testi negli otto colori principali.

Sono presenti sul nastro il giallo, il rosso, il blu ed il nero, i restanti colori sono ottenuti automaticamente con un doppio passaggio sullo scritto.

Notevole, al PC-Forum, e' stata anche la presenza delle stampanti Star tra le quali, la punta di diamante della nuova serie, si e' ri-

velata la ND-10/15.

Con una velocita' di stampa di 180 caratteri al secondo, nel modo Draft, e una notevole qualita' di stampa, in modo Fine, quest'ottima periferica presenta, analogamente alle ultime produzioni Citizen, uno sportello frontale per la gestione dei vari comandi e degli switch di settaggio e una compatibilita' IBM ed Epson.

Anche i monitor verticali della Micro Display System Inc., hanno entusiasmato il pubblico dei visitatori, operando egregiamente con programmi come Aldus Pagemaker, Xeros Desktop Publishing e HALO DPE.

In questi monitor verticali si puo' ottenere, con un'ottima risoluzione di 736x1008 pixel, un'intera pagina di 66 linee di testo di un qualsiasi programma come Wordstar, Wordperfect, Word e Samna.

Infine, per quanto riguarda il settore di telecomunicazioni ed informatica applicata alle scienze dell'informazione pubblica, la Italtel Telematica ha presentato il nuovo terminale computerizzato Omega 1000.

Questo utilissimo strumento permette un utilizzo come terminale e come telefono multifunzione con rubrica e selezionatore automatico.

Le Pagine Gialle elettroniche possono essere comodamente gestite con Omega 1000, arrivando sulla scrivania di ogni utente con rapidita', efficienza e continui aggiornamenti.

Omega 1000 lavora con 300 e 1200 BAUD, presenta un'uscita seriale RS232 e costa circa 1.600.000 lire.

Corredato di un monitor di 10" a colori con uno schermo di 25 righe x 40 colonne, O-

mega 1000 dispone di una tastiera di tipo QWERTY a 69 tasti con ben 7 tasti funzione.

Omega 1000 e' predisponibile come derivato di PABX o per linea commutata teleselettiva, ha un modem integrato multistandard, una batteria al litio per conservazione dei dati in agenda e viene fornito con l'accluso modernissimo ricevitore della SIP, COBRA.

Anche i supporti magnetici non sono mancati fra i quali, oltre agli onnipresenti Nashua e Dysan, hanno fatto la loro prima apparizione i coloratissimi dischi da tre pollici e mezzo e da cinque pollici e un quarto della CENTECH.

Prossimamente sulle pagine della nostra rivista potremo, inoltre, ampliamente

parlare dei nuovi modelli della serie Commodore Amiga e di tutte le periferiche e degli accessori realizzati esplicitamente per questi personal computer, grandi esclusi di questo 3' PC Forum.

I nostri inviati all'estero, infatti, sono in attesa di recarsi al SICOBTEL, salone dell'informatica e delle telecomunicazioni, che si terra', in quel di Parigi, dal 6 all'11 Aprile.

Nuove anticipazioni e notizie davvero succulente saranno dunque disponibili sui prossimi numeri.
Arrisentirci!!

LE SICOB S'ENVOLE...
1987
SICOB
DU 6 AU 11 AVRIL 1987
DANS LE PARC INTERNATIONAL
D'EXPOSITIONS DE PARIS-NORD

CITIZEN COMPUTER PRINTERS
SETTING THE STANDARD

OVERTURE

The new Overture 110 Laser Printer from Citizen brings an exceptional combination of power and versatility to every office

Because it was designed to meet modern business needs the Overture 110 is fast, versatile, exceptionally quiet - and remarkably cost-effective. It brings the benefits of laser technology within the reach of more users in more offices in more businesses than ever before.

DESIGNED TO CONVEY YOUR MESSAGE
The built-in intelligence of the Overture 110 makes it a powerful correspondence tool. Using plain paper - including high quality letter headings - it enables you to create large numbers of personally-addressed, attractive and authoritative documents letters and reports combining any combination of the 56 varieties of font held in the machine

Few printers can match the ability of the Overture 110 to print for example, a direct-mail letter with a combination of *italic script* **emphasised print** for headings, and normal print for the body of the letter ... complete with underlining and even expanded, or proportionally spaced text! For any document - even lists - this ability to design a document for maximum impact and then to print it quickly and attractively gives the Overture 110 an important edge over other technologies

The Overture 110 allows you to handle a variety of paper formats from A4 to A6. Unusually, it will also print address labels with no complex setting up and its technology is also compatible with most forms of overhead projection film

In fact whatever your message, the Overture 110 enables you to convey it to more people - and to do so more quickly and more attractively then ever before

The Overture 110 carries the Citizen 12-month guarantee.

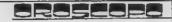
DESIGNED FOR RELIABILITY
Behind the Overture 110 lie the formidable international resources of Citizen, a pioneer in electronics technology
The Overture 110 is fully supported before and after sale by our international network of dealers and servicing agents, specialists who are committed to giving you the highest standards of care and attention

FAST PRINTING
The Overture 110 is quick to act, producing the first page within 20 seconds of being instructed to print. It's as fast as a photocopier.

EASY PAPER CONTROL
The Overture 110 can handle a wide range of paper sizes for you to select the paper size required for any job, while a manual feed tray enables you to change between paper sizes - perhaps to run an urgent document in the middle of a long run.

SIMPLE COLLATION
The 'flip-up' paper collector enables you to switch between face up and face down sorting, making stacking and collation of multiple sets logical and simpler to handle

VERSATILE COMPUTER COMPATIBILITY
The Overture 110 is compatible with almost every industry-standard microcomputer and minicomputer on the market and comes with both RS232 and 8 bit parallel Centronics connectability. It is supplied as standard with Epson FX compatibility, and can emulate Diablo 630 and IBM Proprinter at the touch of a button

DESIGNED TO WORK ALONGSIDE YOU
The Overture 110 is the printer you can keep in the office thanks to its remarkably low noise output. The whisper-quiet sound of laser supersedes the noisy distractions of some other printer techniques - keeps the office pleasant to work in, and because it's close by, the Overture 110 enables you to see your documents as they emerge - keep control over paper flow - and collect the results as soon as they are ready - all useful aids to efficiency

Carissimi topolini in ascolto!!! Beh, non proprio topolini: da questo numero, visto il successo ottenuto dai vari programmi cosiddetti personali, come Micro Cookbook, abbiamo pensato bene di dar prova, per chi avesse ancora dei dubbi, delle incredibili e versatili potenzialita' dei nostri Commodore 64, pubblicando un completo e specialissimo oroscopo mensile, elaborato con il completo pacchetto di 'software astrologico' disponibile per il suddetto computer.

Abbiamo infatti cercato di mettere insieme le differenti elaborazioni di programmi come A Talk, Astrologer e Astrologia & Case, per comporre una specifica completa previsione di quello che sara' il prossimo futuro per i classici 12 segni zodiacali.

Sperando di incontrare, anche in quest'occasione, il vostro consenso, vi rimandiamo alla lettura del vostro oroscopo personale per il mese di Aprile, augurandovi buona lettura e buona fortuna!!

Segno	Previsione
ariete	Prosperita' in affari e miglioramenti economici. Molte persone stanno interessandosi al vostro lavoro. Incertezza negli affetti: badate al vostro comportamento e a quello che vi dicono gli altri. Nervosismo.
toro	Ottimo periodo per condurre in porto i vostri affari. Sia nel lavoro che negli affetti, pero', non dimostratevi troppo arrendevoli e privi di ambizione. Guardatevi dai rivali. Salute ottima, ma occhio ai cambi di stagione.
gemelli	Una volta prese decisioni importanti, non esitate ad agire e a mettere in pratica i vostri propositi. Il tempo potrebbe giocarvi brutti scherzi. Amore incerto, difficolta' con il partner, cercate di essere piu' disposti verso il prossimo. Salute in pericolo, riguardatevi.
cancro	L'amicizia puo' rivelarsi un'ottima compagna per risolvere le vostre questioni di lavoro e d'amore. Coltivate i rapporti umani e cercate di essere meno egoisti. Salute buonissima, approfittatene!
leone	Ottimi guadagni durante tutto il mese!In amore qualche vecchia fiamma potrebbe riaccendersi per voi! Non strafate, coltivate le amicizie sicure, piuttosto che avventurarvi in rischiose avventure. Salute: molto nervosismo, cercate di prendere la vita con piu' filosofia.
vergine	Spiacevoli sorprese in affari e sul lavoro. Qualche amico potrebbe voltarvi le spalle. Tuttavia non cercate di chiedere cio' che non puo' esservi dato.Rifugiatevi negli affetti sicuri e non trascurate il vostro partner. Raffreddori in vista.
bilancia	Una telefonata, nei primi giorni del mese, potra' risollevarvi, spiritualmente e moralmente. Ottime opportunita' per portare a termine un progetto che vi sta particolarmente a cuore. Impegni notevoli possono risultare cagionevoli per la vostra salute: non strafate!
scorpione	Non rifiutate, a causa dell'orgoglio, una preziosa ed inaspettata "mano tesa" di un caro collega. Agitazioni sentimentali potrebbero mettere in crisi i vostri rapporti affettivi. Piu' coerenza e avvedutezza in cio' che fate e dite. Salute in miglioramento.
sagittario	I sogni potrebbero essere buoni consiglieri per risolvere questioni di massima importanza. Evitate di stressarvi per portare a termine complicati progetti commerciali. Siate meno invidiosi e cercate di guardare sotto altri punti di vista i collaboratori e gli amici. Ottimi guadagni in vista ma, non strafate!
capricorno	Siate perseveranti anche se, nei primi giorni del mese la dea bendata sembrera' rimanere sorda alle vostre aspirazioni e ai vostri desideri: il successo non tardera'. Amori molto complicati potrebbero esaurire le vostre energie intellettive ma, potreste trovare finalmente la persona giusta per voi. Salute ottima.
acquario	Lasciate perdere le polemiche e venite al sodo delle questioni che vi stanno a cuore particolarmente. Se vi comporterete con piu' fiducia in voi stessi potreste ottenere risultati imprevedibili ed impensati. Affetti in via di miglioramento: nella vostra famiglia potete trovare tutto l'amore e la comprensione di cui avete bisogno.
pesci	Importanti responsabilita' professionali metteranno in luce i vostri innati talenti e le vostre apprezzate capacita'. Non trascurate gli affetti: lettere in arrivo!

Carissimi lettori, da questo numero abbiamo deciso di pubblicare, a puntate, un romanzo di fantascienza scritto da un autore emergente che abbiamo scelto per iniziare un ciclo di novelle che possano completare piacevolmente ogni numero della nostra rivista.

C'e' chi pubblica fumetti,chi inserisce vignette di vario genere, e chi, come noi, preferisce riservare un prezioso spazio per un certo tipo di narrativa, piu' apprezzabile di un semplice comics, offrendo la possibilita' di veder pubblicate le proprie creazioni a tutti coloro che ne vogliano approfittare come, il simpatico autore di questo primo romanzo.

Si intitola "Le voci di ieri" e, nonostante l'insolito nome, noi che l'abbiamo gia' letto e accortamente vagliato, lo possiamo reputare un buon racconto della piu' classica fantascienza, ricco di intrigo,avventura, sentimento ed un pizzico di incantata "fantasy" che non potra' non piacere a molti appassionati di questo genere.

Sia ben chiaro, se non vi piacera' smetteremo immediatamente di pubblicarlo, non avrete che comunicarcelo!

Non pensiate che questa iniziativa voglia essere un classico pretesto per riempire le pagine di Commodore Time, forse un po' a corto di argomenti.

A questo proposito, infatti, stiamo gia' meditando un apliamento della nostra rivista proprio per non dover toglier nulla alla grande quantita' di informazioni e di notizie da pubblicare e alla dimensione strettamente riservata ai lettori desiderosi di aprire un vero dialogo con la nostra redazione, magari inviandoci manoscritti e creazioni personali da presentare al pubblico italiano.

Prima di lasciar posto all'incantata atmosfera di "Le voci di ieri" diciamo due parole sul suo autore. Conosciuto con lo pseudonimo di Dave Dawn, e' al suo primo romanzo, dopo aver scritto alcune novelle di vario genere.

Giusto per creare un po' di intrigante mistero attorno a questo sconosciuto scrittore, vi diremo che ha "militato" in passato nelle redazioni di molte riviste di fantascienza e di cinema, ama particolarmente la letteratura "fantasy" ed e' un vero esperto per quanto riguarda adventure e role-game.

Non vi diciamo di piu', preferiamo che, a priori,giudichiate questo suo lavoro.

Aspettiamo dunque i vostri pareri e le vostre critiche al riguardo di "Le voci di ieri": buona lettura!!

LE VOCI DI IERI

---

di DAVE DAWN

Prima puntata

Il vento soffiava forte contro le mura della fortezza, quasi volesse sradicarle, per mettere a nudo gli innumerevoli segreti che essa celava.
Il sole incendio' l'orizzonte e fu allora che i fregi dorati della tuta consunta,

brillarono, disperdendo un tenue bagliore, quasi irreale, un grido, un muto lamento, affinche' la pace potesse venire, per sempre, a cancellarne i segni delle battaglie passate.

L'armatura sembro' oscillare ■ vibrare improvvisamente quando Kane si levo' dal giaciglio ove invano cercava pace da molto tempo.

La barba e la folta capigliatura sembrarono, per un attimo, svanire, pervase da un brivido che rivelo' ancora una volta, l'angoscia dell'insicurezza che pervadeva il guerriero.

Non aveva paura; era passato ormai il tempo in cui la paura aveva attanagliato incessantemente le membra e le sue sensazioni; adesso nulla piu' riusciva a colmare il vuoto che albergava in lui.

Ancora una volta fuggi', per un istante, nel passato, riaprendo le ferite mai guarite, come un animale braccato.

E nel fare cio', come sempre, godette della propria autocommiserazione, dei propri rimpianti.

Si tolse la fascia nera dai capelli, liberando la fulva capigliatura e si avvicino' ad una parete che in un attimo venne privata della schermatura, rivelandosi trasparente per offrire la veduta di cio' che stava all'esterno.

Le colline che si estendevano fino all'orizzonte, giacevano addormentate nello scenario silenzioso ed irreale che il sole di Darkos costruiva, ogni sera, al tramonto.

L'eco degli stormi di battaglia riecchegggio' nella mente di Kane e direttamente si proietto' nell'etere muto.

Sulle labbra di Kane apparve l'unica parola che inglobava completamente la sua visione del mondo circostante e il suo stato d'animo: noia.

Solo noia; tutto non aveva piu' senso, tutto sembrava morto, completamente inerte, ma pronto ad essere riacceso con una scintilla vitale, scaturita da qualcuno o qualcosa che pero' non apparteneva a Kane.

Le stesse cose che realizzavano lo scarno ed essenziale arredamento della stanza di Kane, possedevano un che di esausto, sfinito, consunto ■ vissuto, prive di ogni parvenza di vita, quasi fossero anch'esse oppresse dalle numerose fatiche sostenute in passato dall'unico essere vivente presente in quella stanza.

Ancora una volta, le urla di dolore dei suoi compagni, persi in un inferno di fuoco e di fiamme, riecchegiarono nell'anima di Kane, provocandogli un brivido incontrollabile che esplose in un furioso e improvviso gesto d'ira.

Scagliando un pugno contro una paratia stagna, Kane quasi non si accorse del cicalino che aveva iniziato a suonare nella console accanto alla sua cuccetta.

Sollevando con rabbia il ricevitore, non rimase sorpreso sentendo, all'altro capo, la voce del centralino che gli annunciava una chiamata da parte della Gilda Aerospaziale. Aspettava quella chiamata; era di normale routine.

- "Kane J.J. Hellish, vero?!" disse la suadente e asettica voce del viceresponsabile della Gilda di Darkos.

- "Ho qui il suo dossier e, prima di tutto, vorrei congratularmi per l'ottima azione di guerra da lei svolta e rammaricarmi per l'inaspettato tragico esito della missione. Si e' potuto rimettere, in questi ultimi tempi?" e senza lasciare il tempo per la risposta aggiunse "I medici mi hanno informato al riguardo e penso proprio che lei sara' senz'altro in grado di riprendere servizio nella nostra colonia di Drexxel che le offrira' moltissime soddisfazioni".

- "Non penso di essere tagliato per Drexxel, non potrei essere riassegnato alla sezione esplorativa?..."

- "No, so benissimo cosa intende ma, non penso che nelle sue attuali condizioni fisico-emotive, potrebbe sopportare il peso di un cosi' gravoso incarico. A questo proposito ho l'incarico di informarla della sua imminente promozione a direttore incaricato della sorveglianza subacquea nei nostri settori a sfruttamento idroponico su Drexxel; avra', a questo proposito un cospicuo aumento ■ tutto cio' che le spetta, di diritto, dalla scorsa missione e qualcosa di piu'. Una navetta la attende per le 6 di domani pomeriggio al presidio militare di Eily Mos, per trasferirla sull'Anubios I che la portera' alla sua nuova destinazione"

- "Non credo proprio di essere tagliato per andare a vivere su Drexxel, lei lo sa benissimo e..."

- "Niente se, qualora avesse bisogno di qualcosa il comandante dell'Anubios I sara' a sua disposizione, mi chiami non appena

arrivera' a destinazione. La saluto Kane, buon lavoro e buona fortuna!"

Era finita; cosi' come quel tale della Gilda aveva bruscamente interrotto la conversazione, alla vita di Kane era stata messa la parola fine.

L'impero non tollerava le sconfitte e i vari piu' o meno malandati ■ nostalgici reduci sparsi qua e la' nei vari posti di comando.

La sporca faccenda del progetto Meganebula doveva essere insabbiata al piu' presto, senza pieta' per tutti coloro che avevano collaborato ■ partecipato a questa sfortunata missione.

La rabbia non contava nulla, la frustazione si rivelava una cattiva ed inutile consigliera, non c'era speranza.

Confinato su uno dei satelliti artificiali del sistema di Drexxel, sperare di finire proprio su questo pianeta era pressoche' impossibile, avrebbe cancellato dalla mente di tutti l'immagine di uno scomodo ed indesiderabile sopravvissuto al massacro di Meganebula.

Culture idroponiche e altri insulsi ■ noiosi progetti avrebbero, via via, spento l'ira di Kane, relegando nel piu' sconfinato e dimenticato angolo dell'universo la sua sete di vendetta e di rivincita e le sue velleita' di guerriero indomabile.

Un trattamento con i fiocchi, un aumento e una promozione, una "tana" ben isolata dal resto della civilta', dove leccarsi le ferite e, una lenta ed inesorabile morte del corpo e dello spirito.

Ecco la ricompensa per aver rischiato la vita e per aver servito l"impero, con tutto se' stesso.

Non c'era pieta' per i perdenti, nessuna comprensione per le sconfitte.

Mauler, Scott, Eydon, Steel, Zanareck... solo ricordi, ricordi ancora vivi nella sola memoria di Kane, rimasto solo, odiato e rifiutato da tutti, perso nelle voci del suo passato.

Il progetto Meganebula si era rivelato suicida fin da quando il vicecommissario stellare dell'Impero ne aveva accennato, per la prima volta, gli scopi alla Commissione Spaziale per lo Sfruttamento dei nuovi Pianeti, chiamando in causa la pressoche' onnipresente Gilda Stellare, offrendole cospicui guadagni, appoggiando la missione.

Sul pianeta Eibon, sperduto ■ caotico ammasso di giungle inesplorate, zone desertiche ■ lande ghiacciate, l'Impero voleva installare alcuni avamposti militari da contrapporre alla inesorabile avanzata dei belligeranti Antracos, orrendi esseri alieni, provenienti dalla costellazione del Cane Minore.

Questi, spinti dall'imminente esaurimento delle risorse dei loro pianeti natali e da un'incontentabile sete di vendetta e di rivincita nei confronti dell'intera umanita', stavano dando del filo da torcere alle avanguardie di marines coloniali, incaricati di sorvegliare e controllare l'operato degli Antracos, sui pianeti in cui erano stati relegati e confinati.

Ultimamente, infatti, molte installazioni militari erano state attaccate e distrutte dagli alieni, su Paracos I e su Daimon, ■ giungevano preoccupanti notizie al riguardo di un pesante riarmamento delle colonie Antracos, ormai in grado di scatenare la loro furia sui pianeti vicini, controllati dall'Impero.

Kane e il suo gruppo di legionari, era stato incaricato di effettuare ricognizioni aeree su Eibon, insediare il proprio contingente armato sul pianeta ■ creare una vera testa di ponte che, agli occhi degli Antracos, sarebbe stata camuffata sotto le mentite spoglie di una semplice spedizione scientifica per studiare l'insolita morfologia di Eibon.

Al tempo della partenza di Kane da Darkos, infatti, gli Antracos non avevano ancora intrapreso nessun formale e dichiarato atto di guerra ai danni dell'Impero e, cosi', la Gilda e la Commissione Spaziale, con l'Imperatore Quazach II alle spalle, avrebbe potuto sfruttare completamente le numerose ricchezze di Eibon, collaborando ad un arginamento della minaccia Antracos.

La legione di Kane era costituita da soli 50 uomini, tutti veterani delle moltissime guerre di colonizzazione, intraprese in ogni punto dell'universo dall'Impero, con risultati piu' o meno soddisfacenti.

Paul Drake, della Commissione Stellare aveva assicurato a Kane che la missione non avrebbe comportato nessuna particolare difficolta' o rischio e che, a cose fatte, lui e il suo fidato gruppo di combattenti stellari sarebbe stato trasferito nelle favolose colonie di Antares, ben ripagato dei

suoi servigi e gratificato di una licenza premio di 3 mesi.

Abituato agli intrallazzi e agli insondabili intrighi che da sempre avevano caratterizzato ogni rapporto tra la Commissione e la Gilda, Kane aveva trasmesso le informazioni ricevute ai propri commilitoni, certo di essere stato incaricato di una normale missione esplorativa di routine.

Solo quando la navetta da combattimento, sganciata dall'astronave madre, aveva toccato il suolo di Eibon, Kane si era reso conto dei pericoli cui andava incontro con il proprio esiguo contingente militare.

Nonostante i numerosi rapporti elaborati dai cervelloni della Commissione Stellare e della Gilda, al riguardo, delle supposte ot-time condizioni ambientali di Eibon, Kane non pote' far a meno di rilevare una preoccupante inabilita' del luogo, quasi una dichiarata ostilita' di Eibon nei confronti degli eventuali abitatori.

Tormente di sabbia, venti fortissimi, paludi insondabili e quindi inabitabili e, non per ultima, una fauna e una flora pressoche' sconosciuta e decisamente ostile, avevano dato il loro benvenuto alla spedizione di Kane, costretta agli scomodi alloggi della navetta da trasporto e impossibilitata di intraprendere ogni eventuale esplorazione del pianeta.

Inoltre, quasi esistesse un comune accordo tra Eibon e gli Antracos, questi ultimi, in concomitanza con l'arrivo di Kane, avevano massacrato le avanguardie militari sui loro pianeti d'esilio, installando alcune roccaforti su Eibon, noncuranti delle difficolta' ambientali e morfologiche rilevate da Kane.

Grazie alla loro diversa struttura biologica, infatti gli Antracos non avevano incontrato difficolta' per insediarsi su Eibon, senza risentire della ostile morfologia del pianeta.

Gli Antracos, si erano installati in un perimetro delimitato dalle insondabili e altissime catene montuose che si ergevano nell'emisfero boreale di Eibon, erigendo un potente campo di energia intorno alle proprie roccaforti, ben celate fra le nevi ed i ghiacci eterni di questa inospitale regione del pianeta.

A questo proposito, oltre agli approvvigionamenti e alle attrezzature necessarie per effettuare le esplorazioni,Kane aveva richiesto ed ottenuto alcuni mezzi corazzati, atti per compiere pattugliamenti e rilevazioni nella zona ghiacciata di Eibon, portando alcuni dei suoi uomini ai margini della barriera energetica degli Antracos.

Cercando di raccogliere preziose informazioni al riguardo degli insediamenti alieni, Kane era riuscito a superare la barriera energetica, penetrando il vasto perimetro controllato dagli alieni e impegnando questi ultimi in alcune brevi ma furibonde scaramucce che, inevitabilmente avevano rivelato i i veri scopi della spedizione umana su Eibon.

Alcuni uomini avevano perso la vita quando, impegnati con gli skimmer alieni e la minaccia dei vasti crepacci che si aprivano insidiosamente nelle lande ghiacciate, non avevano potuto manovrare con sufficiente agilita' i carri da assalto, divenendo facile bersaglio del nemico.

Questi pero', non si era ancora spinto verso le zone a sud del pianeta, dove Kane si era installato, dopo l'atterraggio, in attesa di ricevere rinforzi e i nuovi contingenti militari; nel frattempo gli Antracos si erano limitati a costringere nelle zone equatoriali di Eibon la legione di Kane, ormai inferociti e destinati a dichiarare guerra all'Impero.

Quando Kane non pote' ottenere dalla Commissione alcune legioni supplementari per opporsi concretamente alla minaccia aliena, egli aveva deciso di lasciare Eibon e di sfuggire ad un massacro imminente.

L'imperatore in persona, interpellato in quel difficile frangente, aveva ordinato a Kane di effettuare alcune rapide incursioni in territorio nemico con lo scopo di accertarsi dell'effettiva disponibilita' bellica degli Antracos, promettendo un immediato invio di nuove truppe ben armate.

Ma queste non arrivarono mai su Eibon e forse si persero negli spazi stellari, fatto sta che dal quel momento la legione di Kane si trovo' a dover intraprendere una delle piu' difficili missioni della storia delle colonizzazioni.

Una spedizione che avrebbe dovuto essere di normale routine, si rivelo' un vero apocalittico inferno.

Arrisentirci alla prossima puntata...!!!

ATTENZIONE !!!

Siamo spiacenti di informarVi che, a partire da questo numero non verranno più effettuati abbonamenti, alla rivista "COMMODORE TIME", in quanto si sono verificati spiacevoli inconvenienti a causa delle poste.

Informiamo che per la richiesta dei numeri arretrati della rivista, troverete una apposita cedolina. Il costo del numero arretrato è di LIT. 9.000 + 3.000 di spese postali.

Troverete sempre presso la più vicina edicola, il Vostro COMMODORE TIME.

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Richiesta arretrati: ____________

Nome e Cognome ____________

Via e Numero ____________

Cap Provincia e Città ____________

N° Telefono ____________

DESIDERO RICEVERE L'ARRETRATO/I N° ____________
DELLA RIVISTA "COMMODORE TIME".

Data ____________ Firma ____________

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME..............................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO..................

TESTO MAX 25 PAROLE..........................
....
....
....

DATA..................
NOTE..............................
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME------------------------------
via e numero------------------------------
cap e città------------------(provincia)--------
n° telefono-----------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:

-
-
-
-

DATA---------- firma----------------
firma del genitore se minorenne----------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

MOUSE GM-5

GM-5 FOR COMMODORE 64/128 AND ATARI

Feature:

* No extra power supply, interface, and control box needed.
* 2 buttons.
* Optical rotary encoder.
* Silicon rubber coated ball.
* Connector: D-9P.
* TTL-level encoder output.
* Joystick mode interface.
* Compatible with C-64 & C-128 program.

in offerta promozionale fino
ad esaurimento scorte......L 99.000

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

High-speed 180 cps Draft and fine NLQ

ND-10/15

NEW

- 180 cps draft and 45 cps near-letter-quality printing
- Front Control Panel for easy operation
- Tractor and Friction feeds standard
- IBM™ and Epson™ compatible

Select print mode, typeface and print pitch all from the front control panel.

There are many more functions that are not directly specified on the control panel. You can select these functions by pressing the appropriate keys while turning on the power, or combining two control keys.

While turning on the power

During OFF-LINE after POWER-ON